L'Appel de Cthulhu 7e édition

MANUEL DE L'INVESTIGATEUR

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR 



L'Appel de CTHULHU

7e édition française

Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Manuel de l'investigateur



Sandy Petersen

Avec Mike Mason, Paul Fricker et leurs amis

Dédicacé à Lynn Willis

Editions Sans-Detour

Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

L'Appel de Cthulhu est une création originale de Sandy Petersen,
avec des révisions ultérieures de Lynn Willis.
La septième édition est le fruit d'une collaboration
entre Paul Fricker et Mike Mason.
Auteur du texte d'origine : Keith Herber
Relecture : Scott Dorward, Paul Fricker, Charlie Krank et Mike Mason.
Conception du format : Badger McInnes et Mike Mason.
Mise en page : Badger McInnes, Meghan Mclean,
Nicholas Nacario et Charlie Krank.
Direction artistique : Mike Mason et Meghan McLean.
Illustration de couverture : Sam Lamont.
Illustrations des têtes de chapitre : Jonathan Wyke, Paul Carrick, Victor Leza,
Charles Wong, Mike Perry, Mariusz Gandzel, Cyril van der Haegen et Linda Jones.
Illustrations intérieures : Rachel Kahn, Grilla, Chris Huth, Paul Carrick, Jonathan
Wyke, Robert Hack, François Launet, John T. Snyder, Nathan Rosario et Earl Geier.
Création de la police Cristoforo : Thomas Phinney.

Version française
Traduction : Olivier Fanton, Vivien Feasson, Denis Huneau
Relecture : Laure Valentin, Franck "Booga" Florentin, Philippe Auribeau
Mise en page : Julien De Jaeger
Illustration de couverture : Loïc Muzy et Olivier Ammirati (pour l'édition limitée)
Illustration du bestiaire : Loïc Muzy
Direction artistique : Christian Grussi

Illustrations
El Théo pour les créatures du bestiaireet le portrait d'Harvey Walters
Loïc Muzy pour le portrait d'H.P. Lovecraft de la page des crédits
Alain Pachins pour les lithographies de livres ésotériques
Goomi pour les fac-similés du Nécronomicon et les strips inédits de The Unspeak-
able Vault (of doom)

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : ISBN : 978-2-917994-94-8 • Édition et dépôt légal : août 2015

Manuel de l'investigateur de *L'Appel de Cthulhu*

Les auteurs souhaitent remercier les personnes suivantes pour leur soutien sans faille et leur aide précieuse : Charlie Krank, Keary Birch, Alan Bligh, John French, Matt Anderson, Scott Dorward, Dean Engelhardt, Matthew Sanderson, Tim Vincent, Garrie Hall, Don Kramer, sans oublier Sandy Petersen, sans qui rien n'aurait été possible !

Détail des crédits

Cet ouvrage a été conçu et écrit par Mike Mason et Paul Fricker. Mike Mason a écrit et révisé *Occupations et Organisations pour investigateurs*, en y incorporant des idées et des textes de Paul Fricker. *Le Quotidien des investigateurs* et *Les Années folles aux États-Unis* ont été modifiés et complétés par Mike Mason. Paul Fricker et Mike Mason ont écrit *Conseils aux joueurs*. Les listes d'équipement ont été révisées et mises à jour par Mike Mason, avec l'aide de Dan Kramer. Paul Fricker a rénové les règles de la septième édition, avec l'aide de Mike Mason. Les feuilles d'investigateur de la septième édition ont été conçues par Dean Engelhardt. Les prix de l'équipement mis à jour ont été fournis par Mike Mason et Dan Kramer. Joe Schillizzi a aussi participé aux retouches de la table des armes. Tony Williams a aidé à la création de la police Cristoforo. De plus, cet ouvrage puise dans les publications antérieures, y compris *Le Manuel de l'investigateur*, ainsi que les éditions précédentes des règles de *L'Appel de Cthulhu*. Cette édition utilise ou révise le travail des auteurs suivants : Sandy Petersen, Lynn Willis, Keith Herber, Kevin Ross, Mark Morrison, William Hamblin, Scott David Aniolowski, Michael Tice, Shannon Appel, Eric Rowe, Bruce Ballon, William G. Dunn, Sam Johnson, Brian M. Sammons, Jan Engan, Bill Barton, Les Brooks, Gregory Rucka, Gary O'Connell, John Crowe, Kenneth Faig Jr., Justin Hynes, Andrew Leman, Paul McConnell, Ann Merritt, Lucya Szachnowski, et al.
Les photographies d'époque issues de *Wiki Commons* ou de *Flick Commons* sont libres de droits.

www.Sans-Detour.com

Table des matières

Chapitre Un : Introduction 4
Le jeu en quelques mots 7
Exemple de partie 9
De quoi avez-vous besoin pour jouer ? 11

Chapitre Deux : L'Abomination de Dunwich 12

Chapitre Trois : Création des investigateurs 32
Les étapes 36
Interpréter les nombres 37
Exemple de création d'investigateur 39
Noms d'époque 46
Autres méthodes de création de personnages – Règles optionnelles 47
Table des demis et des cinquièmes 49
Aide-mémoire : création des investigateurs 50

Chapitre Quatre : Occupations 52
Liste des occupations 57

Chapitre Cinq : Compétences 80
Liste des compétences 84
Niveaux de vie 90
Sceptique ou croyant ? 97
Règles optionnelles 105

Chapitre Six : Organisations pour investigateurs 106
Exemples d'investigateurs 110
Membres de la Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué 121

Chapitre Sept : Le quotidien des investigateurs 124

Chapitre Huit : Les Années folles aux États-Unis 136
Chronologie des Années folles américaines 143
Informations utiles pour les investigateurs des années 1920 144
Biographies des années 1920 158
Bibliothèques et musées les plus remarquables 189

Chapitre Neuf : Conseils aux joueurs 194
Mise en scène 197
Conseils au sujet des règles 203

Chapitre Dix : Annexes 208
Un peu plus d'un siècle 210
Transports 223
Liste de prix à l'époque classique 224
Liste de prix à l'époque moderne 229
Armes 231
Conversion depuis les éditions précédentes 237

Fiche d'investigateur ....
Période classique 239
Période moderne 241
1890 243

Mémorial 245

Index 259




RIBUTORS OF SURPLUS U.S.
ARMY AND NAVY
GENERAL
S. ARMY Shoes



Chapitre Un

Introduction

Chapitre Un

Introduction

La plus grande preuve de la commisération de notre monde est, j'en suis convaincu, l'incapacité du cerveau humain à l'appréhender dans sa totalité. Nous menons nos vies sur une île d'ignorance paradisiaque, au beau milieu d'une mer de noirceur infinie. Jamais il n'a été prévu que nous nous en éloignions de plus de quelques pas. Les sciences, pour l'instant, nous tirent chacune dans une direction distincte, et nous ont peu nui. Mais un jour viendra où la réunion de toutes ces connaissances disparates nous laissera entrapercevoir l'effroyable immensité de la réalité et, en corollaire, l'absurdité de notre position. Je prédis qu'alors, l'humanité plongera dans une terrible folie collective, ou se renfermera dans la paix et la sécurité d'un nouvel âge sombre.

H. P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*

Bienvenue dans *Le Manuel de l'investigateur* de *L'Appel de Cthulhu* !

L'Appel de Cthulhu est un jeu de secrets, de mystères et d'horreur. Dans la peau d'un investigateur déterminé, vous visiterez des lieux étranges et dangereux, percerez des complots abominables et révélerez les terreurs dissimulées dans les ténèbres. Vous ferez face à des adorateurs déments, des monstres et des entités qui feront vaciller votre raison. Entre les pages d'ouvrages oubliés, vous découvrirez des secrets que l'humanité n'est pas prête à connaître.

Vous et vos compagnons déciderez peut-être du sort de la Terre…

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle d'horreur, basé sur les textes d'Howard Phillips Lovecraft. Auteur prolifique des années 1920 et 1930, son œuvre touche à l'épouvante universelle autant qu'intime. Après sa mort en 1937, ses récits ont gagné en notoriété. Aujourd'hui, il est considéré comme l'un des écrivains majeurs d'Amérique, pour le genre de l'horreur fantastique. Son influence se ressent dans la littérature, le cinéma et chez ses nombreux admirateurs. De fait, Lovecraft lui-même est devenu une figure légendaire. Ses écrits s'étendent de la science-fiction à l'horreur gothique, en passant par la terreur cosmique nihiliste. Bref, une base idéale pour un jeu de rôle.

Instructions à lire en premier

Si vous n'avez jamais joué à *L'Appel de Cthulhu*, nous vous recommandons de lire cette introduction, particulièrement l'exemple de partie des pages 9 et 10, puis la nouvelle d'H. P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwhich*, à partir de la page 12, avant de vous plonger dans le reste de l'ouvrage. Par contre, si vous connaissez déjà H. P. Lovecraft et les versions précédentes de *L'Appel de Cthulhu*, vous pouvez probablement sauter directement au *Chapitre Trois : Création des investigateurs*.

La plus célèbre des inventions de Lovecraft, maintenant connue sous le nom de Mythe de Cthulhu, est un ensemble de nouvelles partageant quelques éléments, notamment des références à des ouvrages occultes légendaires et des entités surnaturelles semi-divines. Le Mythe de Cthulhu a enflammé l'imagination d'autres auteurs, pour la plupart des protégés ou des amis de Lovecraft. Sans attendre, ils ont apporté leurs propres pièces à cette mythologie complexe, développant ses idées et ses éléments constitutifs. Des fictions s'inscrivant dans le Mythe sont encore écrites (ou filmées) de nos jours, par les héritiers littéraires de Lovecraft.

Ne vous inquiétez pas si vous n'avez jamais lu Lovecraft ou si vous ne savez rien sur le Mythe de Cthulhu. Ces informations seront dévoilées en cours de jeu. Découvrir les secrets de l'univers et percer les mystères inventés par le gardien des arcanes (l'arbitre du jeu) font partie du plaisir de *L'Appel de Cthulhu* !

À propos de cet ouvrage

Ce livre a été écrit à destination des joueurs qui tiendront le rôle des investigateurs dans une partie de *L'Appel de Cthulhu*. Outre la procédure de création d'investigateurs, il contient des conseils de jeu et des informations sur la période de prédilection des récits d'H. P. Lovecraft, les années 20, ainsi que l'époque moderne.

En plus de ce livre, vous aurez besoin de dés spéciaux, de crayons et de papier. L'un d'entre vous, qui doit posséder *Le Manuel du gardien* de *L'Appel de Cthulhu*, sera le gardien des arcanes.

Le jeu en quelques mots

Une partie de *L'Appel de Cthulhu* a un but simple : s'amuser avec des amis en vivant une histoire lovecraftienne de votre propre création. Les joueurs endossent le rôle d'intrépides investigateurs de l'inconnu. Ils vont traquer, étudier et, finalement, détruire les horreurs, les mystères et les secrets du Mythe de Cthulhu. Le jeu a besoin d'un médiateur, appelé « gardien des arcanes » (ou simplement « le gardien »), chargé de mettre en place les situations que vont vivre les joueurs.

Les investigateurs n'ont pas à ressembler aux joueurs qui les interprètent. Au contraire, il est souvent intéressant de jouer un rôle éloigné de sa propre personnalité : un détective privé coriace, un chauffeur de taxi malpoli ou un occultiste d'une gentillesse inquiétante.

Une partie de jeu de rôle est essentiellement constituée de dialogues. Le gardien expose la scène, décrit l'environnement, les individus rencontrés et les évènements. Les joueurs décrivent les intentions de leurs investigateurs. Le gardien leur répond s'ils en sont capables ou pas, et ce qui se passe ensuite. Le jeu de rôle est une discussion à plusieurs, avec de nombreuses surprises en cours de route.

Les règles du jeu emploient des dés pour déterminer si une action au résultat incertain et intéressant réussit ou échoue. Par exemple, on lance les dés pour savoir si les investigateurs sont assez rapides pour échapper à la chute d'une statue qui menace de les écraser ! Les règles décrivent la façon de résoudre ces conflits.

Coopération et compétition

Le jeu est un passe-temps à caractère social. Si vous préférez être seul pour faire travailler votre imagination, mieux vaut lire un livre (ou écrire !). Toutefois, autant vous avertir dès maintenant : quand plusieurs personnes se rassemblent, elles construisent une fiction commune bien plus chaotique et inventive que tout ce que pourrait produire un individu isolé. Leurs efforts conjoints résultent en une expérience unique, qui ne ressemble à rien d'autre.



Ensemble, vous créez et développez une histoire où vous aurez le premier rôle. Les joueurs doivent toujours collaborer, même si leurs personnages, eux, ne le font pas nécessairement. Les investigateurs peuvent être des gens bien, des brutes retorses ou tout ce qui vous passe par la tête. L'intérêt du jeu de rôle vient de l'ingéniosité des joueurs à interpréter leur personnage et déclamer leurs échanges, ainsi que des directions imprévues que va prendre le récit, qu'elles soient effrayantes ou amusantes.

Travailler tous ensemble, avec le gardien, permet d'établir un monde fictif agréable et compréhensible. La coopération offre de grandes récompenses. Souvenez-vous, le but du jeu est de s'amuser !

Gagnants et perdants

Dans *L'Appel de Cthulhu*, il n'y a ni gagnants, ni perdants au sens traditionnel du terme. Les joueurs coopèrent afin d'atteindre un but commun, généralement découvrir et déjouer le projet macabre d'une société secrète ou d'une secte maléfique. Les investigateurs font face à une opposition extérieure, qu'elle soit humaine ou monstrueuse, contrôlée par le gardien. Chargé de la gestion du jeu, il prépare pour ses joueurs un scénario de son cru ou une aventure achetée dans le commerce.

Dans ce contexte, les joueurs gagnent si les investigateurs atteignent leur but, et perdent s'ils n'y parviennent pas et finissent par renoncer. Pendant la partie, les investigateurs peuvent être blessés, subir des expériences traumatisantes ou même mourir. Néanmoins, quelqu'un doit se dresser contre les horreurs cosmiques de l'univers. La mort d'un investigateur est un prix de peu de poids s'il permet de contrecarrer les plans de domination du grand Cthulhu !

Les investigateurs qui sortent vivants de leurs péripéties y gagnent des pouvoirs occultes glanés dans des grimoires oubliés, des connaissances approfondies des entités monstrueuses dissimulées dans les failles de la réalité et une expérience accrue dans l'usage de leurs compétences. Ainsi, ils continuent à évoluer, jusqu'à leur fin funeste ou leur départ à la retraite.



Dans *L'Appel de Cthulhu*, les joueurs interprètent des investigateurs

Exemple de partie

Si vous n'avez jamais participé à un jeu de rôle, vous vous demandez sûrement comment ils se déroulent. Vous trouverez ci-dessous un exemple de partie typique. Ne vous inquiétez pas si vous ne reconnaissez pas certains termes, vous saisirez leur usage en commençant à jouer.

Les joueurs, Élodie, Victor, Alice et Antoine, contrôlent chacun un investigateur. Le gardien, Marie, dirige la partie et contrôle les personnages non-joueurs et les monstres. Vous verrez que même si les joueurs ont différentes façons de désigner leurs personnages, Marie n'a aucun mal à les comprendre. La partie a déjà débuté quand...

Marie (Gardien). – Vous arrivez à la bibliothèque juste avant la fermeture. Il n'y a pas grand-monde. En fait, les gens sont en train de partir. Vous remarquez une bibliothécaire assise derrière le comptoir. Alors, que faites-vous ?

Élodie. – Je veux parler à la bibliothécaire. Vous devriez rester là en attendant.

Les autres joueurs acceptent le plan d'Élodie.

Marie (Gardien). – Tu arrives au comptoir. La bibliothécaire est occupée à trier des piles de livres. D'âge mûr, elle porte de grosses lunettes et ne te semble pas franchement aimable.

Élodie. – Euh … Je me racle la gorge pour attirer son attention, puis je lui fais un grand sourire.

Marie (Gardien). – Elle lève les yeux, l'air encore plus ennuyé qu'avant. Elle te dit : « On ferme, vous savez. »

Élodie. – *(D'un ton poli.)* « Je suis vraiment désolée, mais je me demandais si vous pouviez m'aider. Pouvez-vous m'indiquer la section d'histoire régionale ? C'est vraiment très urgent. »

Victor. – Bon, pendant qu'Élodie parle avec elle, je vais chercher la section des livres occultes.

Marie (Gardien). – Un moment, Victor. Je m'occupe de toi tout de suite.

Élodie, elle pousse un soupir, mais te montre du doigt un groupe d'étagères à deux rangées de là. Puis, elle te dit : « C'est par-là. Vous avez dix minutes avant que je ne ferme les portes pour la nuit. »
Bien, Victor. En regardant les panneaux, tu vois qu'il existe une section « Mystères et surnaturel » au fond. Tu veux aller voir ?
Victor. – Bien sûr !
Alice. – Mon détective privé, Jack, attend près de l'entrée, en gardant les yeux ouverts.
Antoine. – Je vais avec Victor.
Marie (Gardien). – Élodie, tu arrives à la section sur l'histoire régionale. Que cherches-tu ?
Élodie. – Je regarde si je trouve des choses sur le Culte de la Flamme verte, et aussi s'il y a des antécédents d'incidents dans le cimetière municipal.
Marie (Gardien). – D'ac. Peux-tu me faire un test de bibliothèque ?
Élodie. – Pas de souci. *(Elle lance deux dés à dix faces.)* J'ai fait 34, pour une compétence de 40. Qu'est-ce que je trouve ?
Marie (Gardien). – Bien. En parcourant les rayonnages, tu tombes sur un livre intitulé *Fantômes et Légendes locales*. On dirait bien qu'un chapitre entier est consacré au cimetière de Burke. Il va falloir l'emprunter rapidement, tes dix minutes sont presque écoulées.
Victor. – Alors, est-ce qu'Antoine et moi avons trouvé quelque chose ? Tu veux qu'on fasse un jet ?
Marie (Gardien). – Eh bien, alors que vous arrivez dans la section des mystères, vous apercevez un homme suspect, en gabardine. Il est en train d'examiner un livre ancien. Tout d'un coup, il vous remarque et s'éclipse de l'autre côté des étagères.
Antoine. – Il cache quelque chose ! Ce n'était pas le mec du bar d'hier soir ?
Marie (Gardien). – Difficile à dire, tu ne l'as pas bien vu. Mais il y a une ressemblance, oui.
Antoine. – Je suis sûr que c'est le type qui nous suit ! Je cours derrière lui !
Victor. – Oui ! On fonce !
Marie (Gardien). – D'ac. Je m'occupe un peu d'Élodie et je reviens à vous. Élodie, tu te diriges vers le comptoir ?
Élodie. – Oui, je veux faire enregistrer le livre.
Marie (Gardien). – Bien. Antoine et Victor, vous contournez le rayon, et tombez sur le type ! Il vous attendait, le livre à la main et un sourire malicieux aux lèvres.
Antoine. – Ah, je ne m'attendais pas à ça. Je m'arrête, et je le regarde. Qu'est-ce qu'il fiche avec le livre ?
Victor. – Je peux faire un test de psychologie pour deviner ses intentions ?
Marie (Gardien). – Oui, lance les dés. Antoine, il tient juste le livre fermement à deux mains.
Victor. – C'est réussi. J'ai même fait moins que la moitié de ma compétence.
Marie (Gardien). – On dirait qu'il veut te dire quelque chose. Il te fait signe avec le livre pour que tu t'approches.
Victor. – Bon, je m'approche de lui. « Je peux vous aider ? »
Antoine. – Je reste en arrière, le temps de voir ce qui se passe.
Marie (Gardien). – *(À Élodie.)* La bibliothécaire enregistre ton livre, puis te demande à toi et à tes amis de partir, puisqu'elle doit fermer.
Élodie. – D'accord. Je pars à la recherche de Victor et Antoine.
Alice. – Est-ce que Jack est conscient de ce qui arrive à Antoine et Victor ?
Marie (Gardien). – Pas vraiment. Tu vois Élodie partir dans la même direction qu'eux.
Alice. – Je suis Élodie.
Marie (Gardien). – D'accord, Victor. En t'avançant vers l'homme, tu sens comme une odeur de poisson. Il te fixe de ses grands yeux délavés, et dit : « J'ai vu que vous posiez des questions, hier soir. De mauvaises questions. Je vous conseille de ne plus mettre le nez dans des affaires qui ne vous regardent pas. »
Victor. – Ah ! Vous ne me faites pas peur ! En quoi ça vous regarde, à qui nous parlons ?
Antoine. – Attention !
Marie (Gardien). – Il sourit à nouveau, et dit : « Oh, je ne suis pas important. Mais certaines personnes n'apprécient guère les curieux. »
Victor. – Je veux le faire parler. Je l'attrape par le manteau. « Dis-moi ce que tu sais, vieil homme. »
Marie (Gardien). – Tu cherches à l'intimider, donc ? Fais un test d'intimidation
Victor. – Raté. Je peux redoubler le test ? En le regardant dans les yeux, je lui dis que s'il ne se met pas à parler tout de suite, je vais lui faire mal.
Marie (Gardien). – Oui, tu peux. Évidemment, si tu rates le test redoublé, les choses vont empirer…
Victor. – Argh, j'ai raté mon jet ! Non !
Antoine. – Je t'avais dit de faire attention !
Marie (Gardien). – Soudain, alors que tu le menaces, il baisse la tête violemment vers toi pour te donner un coup de boule. Sous le choc, tu titubes en arrière, le nez en sang. Il lance le livre en l'air et s'enfuit. Tu as pris deux points de dégâts.
Élodie et Alice, vous arrivez pile à ce moment-là. Antoine que fais-tu ?
Tous ensemble (en désordre). – Je lui cours après ! J'attrape le livre ! Qu'est-ce qui se passe ?! J'appelle à l'aide !

Vont-ils rattraper cet homme étrange qui sent le poisson ? Quel est ce livre qu'il examinait avec autant d'intérêt ? Que se passe-t-il au cimetière de Burke ? Qui sont donc ces personnes qui ne veulent pas que des petits curieux posent des questions ?

Que faites-vous dans la zone réservée ?

Cadre du jeu



Que se cache-t-il ici ?

De même, on ne peut nier la survivance de choses plus anciennes et plus puissantes que l'humanité. Elles ne doivent leur existence ininterrompue à des âges qui ne leur sont pas destinés qu'à des biais blasphématoires. Ces entités monstrueuses, endormies pour l'éternité dans des cryptes incroyables et des cavernes loin de tout, en dehors des lois de la raison et de la causalité, n'attendent que d'être réveillées par des êtres impies connaissant les signes interdits et les mots de passe occultes.

— H. P. Lovecraft et William Lumley, *Le Journal d'Alonso Typer*

Comme la plupart des nouvelles d'H. P. Lovecraft, de nombreux scénarios de *L'Appel de Cthulhu* ont lieu aux États-Unis, durant les années 1920, ce qu'on appelle « l'âge classique » (même si pour lui, c'était le présent !). En conséquence, ce livre traite à la fois l'âge classique et l'époque moderne. De nombreux suppléments et scénarios existent pour différentes époques, dont l'ère victorienne et le Moyen Âge. Le Mythe de Cthulhu transcende le temps et l'espace. Les machinations impénétrables des Grands Anciens peuvent déborder sur n'importe où et n'importe quand dans l'Histoire.

De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

Vous n'avez besoin que de quelques outils pour vous préparer à jouer à *L'Appel de Cthulhu* :

- *Le Manuel du gardien* de *L'Appel de Cthulhu* (seulement pour le gardien).
- Des dés spéciaux.
- Du papier.
- Des crayons et une gomme.
- Deux amis ou plus pour jouer avec vous, dont un sera le gardien.
- Une pièce calme, avec une table (comme la cuisine ou le salon).
- Trois ou quatre heures devant vous.

Des dés spéciaux

Comme nous l'avons évoqué précédemment, le gardien et les joueurs ont besoin de dés spéciaux, dont : un dé de pourcentage (D100), un dé à quatre faces (D4), un dé à six faces (D6), un dé à huit faces (D8) et un dé à vingt faces (D20). Idéalement, chacun devrait avoir ses propres dés, pour gagner du temps autour de la table.

Des débutants n'auront peut-être jamais vu de dés autres qu'à six faces. On en trouve de toutes sortes dans les magasins spécialisés et en ligne, y compris, sans doute, à l'endroit où vous avez acheté ce livre.

La lettre « D » signifie « dé » ou « dés ». Le nombre qui suit indique son nombre de faces, et donc l'étendue des nombres aléatoires générés. Par exemple, un D8 engendre des nombres compris entre 1 et 8, tandis que le D100 peut aller de 1 à 100.

Les dés servent à déterminer le nombre de points de dégâts infligés par une attaque, à créer les investigateurs au hasard, à infliger des pertes de santé mentale, et ainsi de suite.

Lire un D100 (dé de pourcentage)

Pour lancer un dé de pourcentage, aussi noté D100, on jette simultanément deux dés à dix faces. Ces dés sont vendus par paire. Le premier, le dé des unités, porte les numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 0. Le deuxième, celui des dizaines, est numéroté 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 et 00. Une fois les dés immobiles, lisez la face du dessus pour obtenir le résultat. Celui à un chiffre donne l'unité, et celui à deux chiffres les dizaines. Lisez-les ensemble. Un résultat de 00 pour les dizaines et 0 pour les unités correspond à 100. Par contre, un 00 en dizaines combiné à n'importe quel chiffre non nul pour les unités indique un résultat inférieur à 10. Par exemple, un jet de 00 et 3 donne 3 %.

Si vous n'avez pas de dés de dizaines, vous pouvez utiliser deux dés d'unités de couleurs différentes. En début de partie, choisissez une couleur comme étant celle des unités et une autre comme celle des dizaines. Ainsi, un jet de 2 et 3 donne 23, un jet de 0 et 1 donne 01, tandis qu'un 1 et un 0 donnent 10. Un jet de 0 et 0 donne 100.

Autres types de dés

Dans les règles ou un scénario, il peut arriver qu'une notation soit précédée d'un nombre. Cela signifie qu'il faut lancer plusieurs dés de ce type, et additionner leurs résultats. Par exemple, lancer 2D6 revient à jeter deux dés à six faces et ajouter leurs résultats. On peut aussi lancer un même D6 deux fois.

Il arrive également que la notation comprenne une addition. On peut demander de lancer 1D6+1, par exemple. On ajoute alors ce nombre au résultat des dés. Pour 1D6+1, les résultats peuvent être 2, 3, 4, 5, 6 ou 7.

Enfin, une notation peut nécessiter plusieurs dés différents. Si les griffes d'un monstre infligent 1D6+1+2D4 points de dégâts, on le calcule en lançant trois dés (un à six faces et deux à quatre faces), dont on fait la somme, avant d'ajouter 1 au total. La mention « impact » après les dégâts d'une attaque sert à rappeler au gardien et aux joueurs d'ajouter l'éventuel bonus aux dégâts du monstre ou de l'investigateur aux dés lancés.

La feuille d'investigateur

Toutes les données relatives au jeu sont notées sur la feuille d'investigateur. Vous la trouverez à la fin de ce livre (cf. page 239), prête à être photocopiée. Une version électronique peut également être téléchargée sur le site des éditions Sans-Détour, **sans-detour.com**. Il en existe deux versions : une pour les années 1920 et une autre pour les parties modernes. La feuille d'investigateur contient toutes les informations nécessaires à un investigateur pour mener ses enquêtes. Le *Chapitre Trois : Création des investigateurs* explique comment la remplir.



Les dés servant à *L'Appel de Cthulhu*



Les étrangers visitent Dunwich aussi parcimonieusement que possible, et depuis une certaine saison d'horreur tous les panneaux indicateurs pointant dans sa direction ont été arrachés. Le paysage, jugé selon les canons esthétiques usuels, est d'une beauté dépassant l'ordinaire, et pourtant on n'y trouve nul afflux d'artistes ou d'estivants. Il y a deux siècles, quand les discussions sur la sorcellerie, l'adoration de Satan et les étranges présences dans les forêts n'étaient pas sujettes à rire, il était de tradition de donner des raisons d'éviter la localité.

H. P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*



L`Abomination de Dunwich

Chapitre Deux

Chapitre Deux

L`Abomination de Dunwich

Les Gorgones, les Hydres et les Chimères – sinistres histoires de Céléno et des Harpies – peuvent se reproduire d'elles-mêmes dans le cerveau de la superstition pour la raison qu'elles s'y trouvaient déjà. Ce sont des transcriptions, des types – les archétypes sont en nous, éternels. Sinon comment le récit de ce que nous savons consciemment être faux pourrait-il nous affecter d'une quelconque façon ? Est-ce parce que nous concevons naturellement de la terreur vis-à-vis de tels objets, craignant leur capacité à pouvoir nous infliger des blessures physiques ? Loin de là ! Ces terreurs sont de nature plus ancienne. Elles datent d'avant le corps – du moins sans corps, elles eussent été les mêmes… Que le genre de peurs traité ici soit purement spirituel – qu'elles soient d'autant plus fortes en proportion qu'elles sont sans objet sur Terre, nous écrasant dans cette période sans péchés qu'est notre enfance – autant de problèmes dont la résolution pourrait nous apporter quelque connaissance sur notre condition pré-humaine, ou du moins quelque coup d'œil sur les terres sombres de la préexistence.

— Charles Lamb, *Sorcières et autres terreurs nocturnes*

I

Quand un voyageur prend au nord du Massachusetts le mauvais embranchement à la sortie de l'autoroute d'Aylesbury, juste en dessous de Dean's Corners, il tombe sur une curieuse région isolée. Le terrain y est élevé, et les murs de pierre bordés de bruyère se pressent de plus en plus près des ornières de la tortueuse route poussiéreuse. Les arbres en bordure de forêt semblent bien trop grands et les mauvaises herbes, les ronces et les plantes connaissent une luxuriance qu'on ne trouve que rarement dans les régions civilisées. À l'opposé, les champs cultivés se font étonnamment peu nombreux et désolés, tandis que les quelques demeures éparses arborent un étrange et uniforme aspect d'ancienneté, de misère et de dilapidation. Sans savoir pourquoi, l'étranger se prend à hésiter à demander son chemin aux silhouettes noueuses et solitaires qu'il surprend çà et là sur des seuils délabrés ou sur des pentes de prairies jonchées de cailloux. Ces êtres sont si silencieux et furtifs qu'il se sent quelque part confronté à des choses interdites auxquelles il vaudrait mieux ne pas avoir à faire. Quand la route s'élève et laisse apparaître les montagnes audessus de la forêt profonde, l'étrange sentiment de malaise s'accroît. Leurs sommets sont trop ronds, trop symétriques pour émettre une quelconque impression de confort et de naturalisme, surtout lorsque le ciel souligne avec une clarté toute particulière les étranges cercles de grands piliers de pierres qui couronnent la plupart d'entre eux.

Des gorges et des ravins d'une trop grande profondeur traversent la voie, et les simples ponts de bois ne semblent jamais vraiment sûrs. Alors que la route plonge à nouveau, apparaissent des bandes marécageuses que le voyageur se met à rejeter instinctivement, et même presque à craindre le soir venu, quand d'invisibles engoulevents se mettent à bavarder et que des lucioles apparaissent en une anormale profusion, pour danser le long des rythmes rauques et étrangement insistants des chants stridents des grenouilles-taureaux. La fine ligne brillante de l'amont de la Miskatonic a d'étranges allures serpentines tandis qu'elle s'enroule aux pieds des collines arrondies au sein desquelles le fleuve surgit.

Tandis que les collines approchent, l'étranger se prend à faire plus attention à leurs versants boisés qu'à leurs sommets couronnés de pierre. Ces pentes surgissent en effet si sombrement et si précipitamment qu'il se met à souhaiter les voir garder leurs distances, et pourtant nulle route ne lui permet de s'en écarter. De l'autre côté d'un pont couvert, il aperçoit un petit village, serré entre le cours d'eau et le flanc vertical d'une montagne ronde, et il s'attarde un instant sur les entassements de toits à deux pentes pourrissants, témoignant d'une période architecturale plus ancienne que celle de la région voisine. Il ne lui est guère rassurant de voir, en y regardant d'un peu plus près, que la plupart des demeures sont désertes et tombent en ruines, et que le clocher brisé de l'église abrite désormais l'unique et piteux établissement commercial du hameau. Il ne peut ainsi s'empêcher de craindre le ténébreux tunnel du pont qu'aucune voie ne permet de contourner. Une fois de l'autre côté, il lui est difficile de repousser cette impression qu'une légère odeur maligne flotte dans les rues du village, évoquant des siècles de putréfaction et de moisissure amassées. Quitter l'endroit est toujours un soulagement, tandis que le voyageur suit la route étroite qui longe les collines et traverse la plate région s'étendant au-delà, jusqu'à l'autoroute d'Aylesbury. Ce n'est que plus tard que l'homme égaré apprendra, peut-être, être ainsi passé au travers de Dunwich.

Les étrangers visitent Dunwich aussi parcimonieusement que possible, et depuis une certaine saison d'horreur tous les panneaux indicateurs pointant dans sa direction ont été arrachés. Le paysage, jugé selon les canons esthétiques usuels, est d'une beauté dépassant l'ordinaire, et pourtant on n'y trouve nul afflux d'artistes ou d'estivants. Il y a deux siècles, quand les discussions sur la sorcellerie, l'adoration de Satan et les étranges présences dans les forêts n'étaient pas sujettes à rire, il était de tradition de donner des raisons d'éviter la localité. Dans notre époque plus frileuse – depuis que l'abomination de Dunwich de 1928 a été réduite au silence par des personnes qui avaient le bien-être de la ville et du monde à cœur – les gens l'évitent sans même savoir exactement pourquoi. Peut-être une des raisons – ne pouvant pourtant s'appliquer à des étrangers ignorants – est que les gens de là-bas sont désormais horriblement décadents, s'étant aventurés trop loin sur ce chemin de régression si répandu dans de nombreux trous perdus de Nouvelle-Angleterre. Ils ont fini par former une race unique, dotée des stigmates mentaux et physiques bien connus qu'entraînent la dégénérescence et la consanguinité. Leur intelligence moyenne est atrocement basse, tandis que leurs annales exhalent un parfum de vices et de meurtres à demi cachés, d'incestes et d'actes d'une violence et d'une perversité presque innommables. La vieille noblesse locale, représentant les deux ou trois familles chevaleresques qui vinrent de Salem en 1692, s'est tenue d'une façon ou d'une autre au-dessus de l'atmosphère globale de décrépitude, bien que de nombreuses branches se soient enfoncées si profondément dans la populace sordide que seuls leurs noms demeurent comme clef de l'origine de leur disgrâce. Cer-

tains des Whateley et des Bishop envoient encore leurs aînés à Harvard et à Miskatonic, bien que leurs enfants ne reviennent que rarement sous les toits à deux pentes pourrissants sous lesquels leurs ancêtres et eux-mêmes sont nés.

Personne, pas même ceux qui connaissent les faits concernant la récente abomination, ne peut dire ce qui se passe à Dunwich, bien que de vieilles légendes parlent de rites impies et de conclaves indiens, pendant lesquels les indigènes appelaient des formes interdites venues des ombres des grandes collines rondes et se livraient à de sauvages prières orgiaques auxquelles répondaient des craquements et des grondements sonores provenant des profondeurs du sol. En 1747, le révérend Abijah Hoadley, récemment envoyé par l'Église congrégationaliste au village de Dunwich, prononça un sermon mémorable au sujet de la proche présence de Satan et de ses diables, dans lequel il dit :

« Il doit être entendu que ces blasphèmes parlant d'une infernale clique de démons sont devenus trop fréquents pour être ignorés ; les voix maudites d'*Azazel* et de *Buzraël*, de *Belzebuth* et de *Bélial*, ont été entendues provenant de sous le sol par un nombre plus que conséquent de témoins crédibles encore en vie. J'ai moi-même surpris il y a plus d'une quinzaine de jours une véritable discussion entre forces maléfiques, dans les collines derrière ma demeure, faite de cliquetis et de roulements, de grognements, de grattements et de sifflements, tels qu'aucune chose de cette Terre n'aurait pu les émettre, et qui devaient provenir de ces grottes que seule la magie noire peut découvrir, et que seul le Malin peut ouvrir. »

M. Hoadley disparut peu après avoir délivré son sermon dont le texte, imprimé à Springfield, existe toujours. Des bruits dans les collines continuèrent d'être signalés d'année en année, et constituent encore aujourd'hui un sujet d'étonnement pour les géologues et les physiographes.

D'autres légendes parlent d'odeurs putrides près des couronnes de piliers de pierres, et de présences aériennes dont le rapide passage peut être vaguement entendu à certaines heures depuis des points précis du fond des grands ravins, tandis que d'autres tentent d'expliquer l'existence du Terrain du Pas du Diable – un versant de colline austère, dévasté, où nul arbre, buisson ou herbe ne poussera jamais. Là encore, les locaux sont mortellement effrayés par les nombreux engoulevents bois-pourri qui se font si bavards pendant les nuits chaudes. Il est dit que ces oiseaux sont les psychopompes attendant l'âme des morts, et qu'ils règlent leurs chants stridents à l'unisson avec le souffle haletant des mourants. S'ils parviennent à attraper une âme fuyante quand elle quitte son corps, ils s'envolent instantanément en émettant un rire démoniaque, mais s'ils échouent, ils s'enferment peu à peu dans un silence désappointé.

Ces contes, bien évidemment, sont obsolètes et ridicules, provenant de temps extrêmement reculés. Dunwich est effectivement ridiculement ancienne – bien plus ancienne, et de loin, qu'aucune autre communauté à cinquante kilomètres à la ronde. Au sud du village, on peut encore surprendre les murs de la cave et la cheminée de la vieille maison des Bishop, qui fut construite avant 1700, tandis que les ruines du moulin construit près des chutes en 1806 constituent l'élément architectural le plus moderne qu'on puisse trouver. L'industrie ne prospéra pas à Dunwich, et le mouvement industriel du dix-neuvième siècle n'y dura pas. Les plus anciennes constructions sont les grands cercles de colonnes de pierre, grossièrement équarries, au sommet des collines, mais ils sont plus généralement attribués aux Indiens qu'aux colons. Des gisements de crânes et d'ossements, trouvés à l'intérieur de ces cercles et près de la grande pierre à l'allure de table de Sentinel Hill, nourrissent la croyance populaire que de tels lieux étaient autrefois les sépultures des Pocumtucks quand bien même de nombreux ethnologues, rejetant l'absurde improbabilité d'une telle théorie, persistent à croire ces restes d'origine caucasienne.

II

C'est dans la municipalité de Dunwich, dans une grande ferme partiellement inhabitée posée à flanc de colline à six kilomètres du village et à deux kilomètres de la moindre habitation, que naquit Wilbur Whateley, à cinq heures du matin, le deuxième dimanche du mois de février 1913. Cette date est restée dans les mémoires parce qu'elle correspondait à la Chandeleur, que ceux de Dunwich observent curieusement sous un autre nom, mais aussi parce que les bruits dans les collines avaient résonné et que tous les chiens de la région s'étaient mis à aboyer avec insistance pendant la nuit qui l'avait précédée. Il était moins remarquable que la mère fut une de ces Whateley décadents, une albinos de trente-cinq ans, déformée et repoussante, vivant avec son père âgé et à moitié dément à l'encontre duquel les plus terrifiantes histoires de sorcellerie avaient été proférées depuis sa jeunesse. Lavinia Whateley n'avait aucun mari connu, mais, en accord avec les traditions de la région, ne fit aucune tentative pour désavouer l'enfant ; quant à l'autre branche de l'ascendance, les gens de la campagne étaient libres – et ne s'en privèrent pas – de se lancer dans toutes sortes de spéculations. De son côté, la mère semblait au contraire étrangement fière du sombre enfant aux allures de bouc qui contrastait tant avec son propre albinisme maladif et avec ses yeux rouges, et on put l'entendre plusieurs fois murmurer quelque curieuse prophétie au sujet de son inhabituel pouvoir et de son incroyable futur.

Lavinia était de ceux susceptibles de murmurer de telles choses, car elle était une créature solitaire, prompte à errer dans les collines au beau milieu des éclairs et à tenter de déchiffrer les grands livres odorants que son père avait hérités de deux siècles de générations de Whateley, et qui semblaient toujours sur le point de tomber en miettes sous l'effet de l'âge et des vers. Elle n'avait jamais été à l'école, mais sa tête était pleine des fragments disjoints des connaissances anciennes que le vieux Whateley lui avait enseignées. La ferme isolée avait toujours été crainte en raison de la réputation de pratiquant de magie noire du vieil homme, et la mort violente de Mme Whateley alors que Lavinia n'avait que douze ans n'avait pas aidé à rendre l'endroit plus populaire. Isolée au milieu de ces étranges influences, Lavinia se livrait à de diurnes rêveries sauvages et grandioses et à de singulières occupations ; ses loisirs n'étaient de toute façon guère dérangés par ses devoirs domestiques, dans une demeure où toute notion d'ordre et de propreté avait disparu depuis longtemps.

Il y eut un hurlement hideux dont l'écho s'éleva au-dessus même des bruits des collines et des aboiements des chiens, la nuit où Wilbur naquit, mais nul docteur ou sage-femme connu ne présida à sa venue. Les voisins ne surent rien de lui jusqu'à ce qu'une semaine fut passée, quand le vieux Whateley conduisit son traîneau à travers la neige jusqu'au village de Dunwich et se mit à discourir de façon incohérente auprès d'un groupe de traînards du magasin général Osborn. Il semblait y avoir eu un changement dans le vieillard – un nouvel élément de furtivité s'était ajouté à son cerveau embrumé et l'avait subtilement fait passer d'objet à sujet de peur – bien qu'il ne fût pas du genre à être perturbé par un quelconque événement familial. Au milieu de tout cela, il manifesta quelques traces de cette fierté que l'on remarquerait plus tard chez sa fille, et ce qu'il dit sur la paternité de l'enfant

restera dans les mémoires de nombre de ses auditeurs des années plus tard :
« Je m'moque ben de ce que les aut' pensent – si le gosse de Lavinny ressemblait à son p'pa, y ressemblerait à r'en de c'que vous attendriez. Vous d'vez pas croire que les seuls gars disponibles sont ceux du coin. Lavinny elle a pas mal lu, et elle a vu des choses dont la plupart d'ent'vous n'ont jamais fait qu'causer. J'dirais que son homme est aussi bon mari que c'que vous pourriez trouver de c'côté d'Aylesbury, et si vous en saviez autant que moi sur les collines, vous demanderiez pas d'meilleure église pour un mariage. Laissez-moi vous dire queq'chose – *un jour vous aut' entendrez un enfant de Lavinny appeler le nom d'son père au sommet de Sentinel Hill !* »
Les seules personnes qui virent Wilbur durant les premiers mois de sa vie furent le vieux Zechariah Whateley, de la branche saine de la famille, et la concubine d'Earl Sawyer, Mamie Bishop. Les visites de Mamie étaient surtout dues à la curiosité, et les histoires qu'elle raconta ensuite rendirent justice à ses observations, mais Zechariah était, lui, venu amener une paire de vaches Alderney que le vieux Whateley avait achetées à son fils Curtis. Cela marqua pour la petite famille de Wilbur le début d'une série d'achats de bêtes qui ne s'acheva qu'en 1928, quand l'Abomination de Dunwich vint et partit ; pourtant, à aucun moment la grange croulante des Whateley ne parut gorgée de tout ce bétail. Il vint un temps où les gens devinrent suffisamment curieux pour s'approcher en douce et compter les têtes qui paissaient de façon précaire sur le versant de colline escarpé au-dessus de la vieille ferme, mais ils ne purent jamais y trouver plus de dix ou douze spécimens anémiques et pâles. Il était évident que quelque fléau ou maladie, peut-être transmis par le pâturage malsain ou par les poutres maladives et couvertes de champignons de la ferme répugnante, provoquait un taux de mortalité élevé parmi les animaux des Whateley. D'étranges blessures ou irritations, ayant quelque ressemblance avec des incisions, semblaient affliger le troupeau visible et, une ou deux fois durant les premiers mois, certains visiteurs racontèrent qu'ils avaient pu discerner de semblables marques sur le cou du vieil homme sale et de sa souillon albinos de fille.
Le printemps suivant la naissance de Wilbur, Lavinia reprit ses promenades habituelles dans les collines, transportant dans ses bras mal proportionnés l'enfant à la peau sombre. L'intérêt public envers les Whateley s'effondra quand la plupart des gens du coin eurent vu le bébé, et personne ne tenta d'expliquer le rapide développement que le nouvel arrivant semblait montrer chaque jour. La croissance de Wilbur était en effet phénoménale et, trois mois après sa naissance, il avait atteint une taille et une puissance musculaire qu'on ne trouve que rarement chez un enfant de moins d'un an. Ses gestes et même les sons qu'il émettait montraient une retenue et une volonté des plus inhabituelles chez un nourrisson, et nul n'était vraiment préparé lorsqu'à sept mois, il commença à marcher sans assistance, avec des chancellements qu'un mois supplémentaire suffit à faire disparaître.
C'est vers cette période – la veille de Toussaint – qu'un grand brasier fut aperçu à minuit au sommet de Sentinel Hill, là où la vieille pierre en forme de table se tient au milieu du tumulus rempli d'ossements anciens. Des débats interminables furent lancés lorsque Silas Bishop – de la branche saine des Bishop – rapporta avoir vu le garçon courir hardiment au-devant de sa mère en direction des hauteurs à peu près une heure avant que le feu eût été remarqué. Silas, qui était en train de ramener une génisse égarée, oublia pratiquement sa mission quand il aperçut, l'espace d'un instant, les deux silhouettes sous la faible lumière de sa lanterne. Elles s'élançaient presque sans bruit à travers le sous-bois, et le spectateur abasourdi crut voir qu'elles étaient entièrement nues. Plus tard, il n'en fut plus tout à fait sûr concernant le garçon, qui semblait porter sur lui une sorte de ceinture ainsi qu'un caleçon ou un pantalon sombre. Wilbur ne fut par la suite jamais aperçu vivant et conscient sans une tenue serrée complète et boutonnée, dont le désordre ou la menace de désordre semblait toujours le remplir de colère et de crainte. Le contraste avec le sordide de sa mère ou de son grand-père à ce sujet semblait des plus remarquables, jusqu'à ce que l'horreur de 1928 ne vienne suggérer une plus valide raison.
Le mois de janvier suivant, les rumeurs s'intéressèrent vaguement au fait que « le noiraud de Lavinny » avait commencé à parler, et ce seulement à l'âge de onze mois. Sa façon de communiquer était remarquable à la fois en raison de sa différence vis-à-vis des accents ordinaires de la région, et de son absence de zézaiements infantiles qui aurait eu de quoi rendre fiers de nombreux gamins de trois ou quatre ans. L'enfant n'était guère bavard, et pourtant, lorsqu'il parlait, il semblait refléter quelque insaisissable élément totalement inconnu de Dunwich et de ses citoyens. Cette étrangeté ne résidait pas dans ce qu'il disait, ni même dans les simples expressions idiomatiques qu'il utilisait, mais semblait vaguement liée à son intonation ou à l'organe interne qui la produisait. Son aspect facial était aussi remarquable pour sa maturité, car bien qu'il partageât l'absence de menton de sa mère et de son grand-père, son nez ferme et précocement formé, associé à l'expression de ses grands yeux sombres, presque latins, lui donnaient un air quasi adulte ainsi qu'une intelligence presque surnaturelle. Il était, néanmoins, excessivement laid en dépit de son apparence brillante ; il y avait quelque chose qui rappelait presque un bouc ou un autre animal dans ses lèvres épaisses, sa peau jaunâtre aux larges pores, sa rude chevelure crépue et ses oreilles étrangement allongées. Il fut bientôt plus détesté encore que sa mère ou que son grand-père, et toutes les théories à son sujet étaient mêlées de références à la magie ancienne du vieux Whateley et à la façon dont les collines avaient bougé, un jour qu'il hurlait le nom terrible de *Yog-Sothoth* au milieu d'un cercle de pierres, un grand livre ouvert entre les mains. Les chiens haïssaient l'enfant, lequel était tout le temps obligé de prendre des mesures défensives contre leur aboyante menace.

III

Pendant ce temps, le vieux Whateley continuait d'acheter du bétail sans jamais accroître significativement la taille de son troupeau. Il coupait également des arbres, et il commença bientôt à réparer les parties inutilisées de sa maison – une demeure spacieuse au toit pointu dont l'arrière était entièrement enterré dans le versant rocailleux de la colline, et dont les trois chambres les moins dévastées du rez-de-chaussée leur avaient toujours suffi, à lui et à sa fille. Il devait y avoir de prodigieuses réserves chez ce vieil homme pour lui permettre d'accomplir un travail aussi éreintant, et bien qu'il lui arrivât encore de bredouiller de folles choses à l'occasion, ses travaux de charpenterie semblaient bien obéir à de solides calculs. Ils avaient commencé à la naissance de Wilbur, et l'un des nombreux hangars à outils avait été remis en état, calfeutré et doté d'une solide serrure. Le vieillard se montra un artisan non moins minutieux quand il restaura l'étage supérieur de la maison, autrefois abandonné. Sa folie ne se révéla que lorsqu'il se mit à condamner toutes les fenêtres de la section qui venait d'être remise en état – même si beaucoup estimaient que les travaux précédents étaient déjà une folie en soi. Plus difficile encore à expliquer fut son aménagement d'une autre chambre, en

bas, pour son petit-fils – une pièce que de nombreux visiteurs purent voir, alors qu'aucun n'était jamais admis à l'étage soigneusement calfeutré. Cette nouvelle chambre était bordée de grandes et solides étagères, au sein desquelles le vieux Whateley commença à disposer soigneusement, selon un ordre apparemment précis, tous les vieux livres pourrissants et les fragments d'ouvrages qui étaient autrefois entassés pêle-mêle dans les étranges recoins des diverses pièces de la maison.

« J'ai b'en utilisé certains d'eux, disait-il tout en tentant de réparer une page arrachée avec de la colle préparée sur le fourneau rouillé de la cuisine, mais l'gamin en f'ra meilleur usage. Y faudra qu'il en tire le p'us possib', parc'qu'ils contiendront tout c'qu'il apprendra jamais. »

Quand Wilbur atteint un an et sept mois – en septembre 1914 – sa taille et son développement étaient presque alarmants. Il avait la taille d'un enfant de quatre ans et conversait de manière fluide et incroyablement savante. Il courait librement dans les champs et les collines, et accompagnait sa mère dans toutes ses errances. À la maison, il étudiait assidûment les étranges dessins et cartes des livres de son grand-père, tandis que le vieux Whateley l'instruisait et l'interrogeait lors de longs après-midi silencieux. À cette époque, la restauration de la maison était terminée, et ceux qui jetaient un œil dessus se demandaient pourquoi une des fenêtres de l'étage avait été transformée en solide porte de bois. C'était une fenêtre à l'arrière du pignon est, toute proche de la colline, et nul ne pouvait imaginer pourquoi une piste de bois cloutée avait été construite pour la relier au sol. À l'époque de l'achèvement de cette construction, les gens remarquèrent que la vieille cabane à outils, soigneusement fermée et dont les fenêtres étaient condamnées depuis la naissance de Wilbur, avait été à nouveau abandonnée. La porte bâillait paresseusement, et lorsque Earl Sawyer y mit un jour le pied, après avoir vendu des bêtes au vieux Whateley, il se trouva pour le moins incommodé par l'odeur singulière qui l'y accueillit – une puanteur telle, affirma-t-il, qu'il n'en avait jamais sentie de toute sa vie, excepté près des cercles indiens sur les collines, et qui ne pouvait provenir de quoi que ce soit de sain ou même de terrien. Et pourtant, les demeures et les abris de ceux de Dunwich n'ont jamais été réputés pour la pureté de leurs odeurs.

Les mois suivants furent dénués d'événements visibles, si l'on excepte le fait que tous juraient entendre une lente, mais inexorable augmentation des mystérieux bruits dans les collines. La veille de mai 1915, des tremblements de terre eurent lieu et furent même ressentis par ceux d'Aylesbury, tandis que la veille de Toussaint suivante se produisait un grondement souterrain étonnamment synchronisé avec les jets de flammes – « ces trucs d'sorcier des Whateley » – émis par le sommet de Sentinel Hill. Wilbur continuait de croître de façon incroyable et ressemblait à un garçon de dix ans alors qu'il entrait à peine dans sa quatrième année. Il lisait avec avidité par lui-même désormais, mais parlait encore moins qu'auparavant. Une taciturnité résolue l'absorbait, et pour la première fois les gens commencèrent à parler spécifiquement de l'air maléfique que prenait son visage caprin. Il marmonnait parfois dans un jargon inconnu, et chantonnait en suivant des rythmes bizarres qui traversaient tout auditeur en une inexplicable terreur. L'aversion que lui témoignaient les chiens était désormais de notoriété publique et il était obligé de porter un pistolet à la seule fin de pouvoir traverser la campagne en sécurité. Son usage occasionnel de cette arme n'augmenta pas sa popularité au sein des propriétaires de gardiens canins.

Les quelques visiteurs de la maison trouvaient régulièrement Lavinia seule au rez-de-chaussée, tandis que d'étranges pleurs et bruits de pas résonnaient à l'étage condamné. Elle ne disait jamais ce que son père et le garçon faisaient là-haut, bien qu'elle devînt pâle et affichât un degré de peur anormal la fois où un vendeur de poissons facétieux testa la porte fermée à clef qui menait à l'étage. Le colporteur raconta aux gens qui traînaient au village de Dunwich qu'il avait cru entendre un cheval piétiner sur le plancher du dessus. Les auditeurs réfléchirent, repensant à la porte et à la rampe de la ferme, ainsi qu'au bétail qui disparaissait si rapidement. Puis ils frissonnèrent en repensant aux histoires sur la jeunesse du vieux Whateley, et aux étranges choses qui sortent de terre quand un bœuf est sacrifié à certains dieux païens aux dates propices. Il avait été noté depuis quelque temps que les chiens avaient commencé à haïr et à craindre le lieu de résidence des Whateley, aussi violemment qu'ils haïssaient et craignaient le jeune Wilbur en personne.

En 1917 vint la guerre, et le sieur Sawyer Whateley, en tant que président du bureau de recrutement local, eut bien du mal à remplir son quota de jeunes de Dunwich ne serait-ce qu'aptes à rejoindre un camp d'instruction. Le gouvernement, alarmé par de tels signes de décadence régionale, envoya plusieurs officiers et experts médicaux mener l'enquête, mettant en branle une étude dont les lecteurs des journaux de Nouvelle-Angleterre se souviennent peut-être. C'est la publicité qui fut faite à cette enquête qui mit les reporters sur la trace des Whateley, et conduisit le *Boston Globe* et *L'Annonceur d'Arkham* à publier de flamboyantes histoires du dimanche sur la précocité du jeune Wilbur, la magie noire du vieux Whateley, leurs rayonnages de livres étranges, le premier étage scellé de leur vieille ferme et l'étrangeté de la région tout entière ainsi que les bruits dans les collines. Wilbur était alors âgé de quatre ans et demi et ressemblait à un adolescent de quinze. Ses lèvres et ses joues étaient recouvertes d'un duvet noir épais, et sa voix avait commencé à muer.

Earl Sawyer se rendit chez les Whateley avec une équipe de reporters et de cameramen et attira leur attention sur l'étrange puanteur qui semblait désormais s'écouler des espaces scellés du dessus. C'était, disait-il, exactement comme l'odeur qui l'avait surpris dans la cabane à outils lorsque la maison avait enfin été réparée, et comme les odeurs fugaces qu'il lui semblait percevoir parfois près des cercles de pierres sur les montagnes. Les gens de Dunwich lurent les histoires quand elles parurent, et sourirent en découvrant leurs erreurs manifestes. Ils se demandèrent également pourquoi les rédacteurs s'attardaient autant sur le fait que le vieux Whateley payait toujours son bétail en pièces d'or extrêmement anciennes. Les Whateley avaient reçu leurs visiteurs avec une gêne bien mal dissimulée, bien qu'ils n'aient pas osé s'attirer davantage de publicité en opposant une violente résistance ou en refusant de parler.

IV

Pendant une décennie, les annales des Whateley se fondirent entièrement dans la vie générale d'une communauté morbide habituée à leurs façons étranges et immunisée à leurs orgies des veilles de mai et de Toussaint. Deux fois par an, ils allumaient des feux au sommet de Sentinel Hill, à ces moments où les grondements des montagnes revenaient avec toujours plus de violence ; chaque saison, il se passait d'étranges et sinistres choses dans la ferme isolée. Au fil du temps, les visiteurs se mirent à jurer entendre des sons provenant de l'étage scellé du dessus même lorsque toute la famille était au rez-de-chaussée, et ils se demandèrent avec quelle rapidité ou quelle lenteur une vache ou un bœuf y étaient sacrifiés. On se mit à évoquer une plainte adressée à la Société de Prévention des Cruautés

envers les Animaux, mais rien ne fut décidé tant ceux de Dunwich étaient peu enclins à attirer l'attention du monde extérieur sur eux-mêmes.
Vers 1923, alors que Wilbur était devenu un garçon de dix ans dont l'esprit, la voix, la stature et le visage barbu donnaient dans leur ensemble une grande impression de maturité, une seconde œuvre de charpenterie prit place dans la vieille maison. Cela se passait entièrement à l'intérieur de la partie supérieure scellée, et à en juger par les morceaux de bois mis au rebut, les gens conclurent que le jeune homme et son grand-père en avaient arraché toutes les partitions et avaient même démonté le plancher du grenier, ne laissant qu'un grand vide entre le plancher de l'étage et le toit pointu. Ils avaient également démoli la grande cheminée centrale, et muni la cuisinière rouillée d'un tuyau de poêle extérieur en fer blanc.
Au cours du printemps suivant cet événement, le vieux Whateley remarqua le nombre croissant d'engoulevents venant de Cold Spring Glen pour pépier devant ses fenêtres la nuit. Il semblait considérer cela comme un présage porteur de grandes significations, et racontait aux traînards de chez Osborn qu'il pensait que le temps était bientôt venu :
« Y sifflent just'en rythme avec ma respiration maint'nant, disait-il, et j'crois bien qu'y sont prêts à v'nir prend'mon âme. Y savent qu'ell'va bientôt sortir, et y veulent surtout pas la rater. Vous l'saurez les gars, quand j'serai parti, s'ils m'ont eu ou pas. S'ils m'attrapent, y f'ront rien qu'à chanter et à rire jusqu'au p'tit matin. S'ils me ratent, ils diront p'us rien du tout. J'pense ben qu'eux et les âmes qu'ils chassent ils ont d'sacrées bagarres d'temps en temps. »
La nuit de Lammas, le 1er août 1924, le docteur Houghton d'Aylesbury fut hâtivement appelé par Wilbur Whateley, lequel avait lancé son dernier cheval à travers les ténèbres pour pouvoir téléphoner de chez Osborn, au village. Le médecin avait trouvé le vieux Whateley dans un terrible état, les battements de son cœur et sa respiration stertoreuse laissant à penser que la fin était proche. Son informe fille albinos et son petit-fils si étrangement barbu se tenaient à son chevet ; pourtant depuis les abysses vacants du dessus provenait une inquiétante évocation rythmée de houle ou de clapotis rappelant les vagues de quelque grève plate. Le docteur, cependant, fut avant tout dérangé par le bavardage des oiseaux nocturnes du dehors, une légion apparemment sans limites d'engoulevents criant leur infini message, liant diaboliquement les échos de leurs chants aux halètements sifflants du mourant. C'était là chose étonnante et surnaturelle – bien trop similaire, pensa le docteur Houston, à l'ensemble de la région dans laquelle il était entré avec tant de réticence afin de répondre à l'urgence de l'appel.
Aux environs d'une heure, le vieux Whateley revint à la conscience et interrompit ses sifflements pour cracher quelques mots à son petit-fils :
« P'us d'place, Willy, p'us d'place bientôt. Tu grandis – et *ça* grandit p'us vite. Ça s'ra b'entôt prêt à t'servir, mon garçon. Ouvre les portes à Yog-Sothoth avec le grand chant qu'tu trouv'ras à la page sept cent cinquante et un *d'l'édition complète*, et alors balance une allumette dans sa prison. Le feu d'la terre peut plus l'brûler désormais. »
Il était visiblement au bord de la folie. Après une pause durant laquelle le groupe d'engoulevents au dehors ajusta ses cris au nouveau tempo tandis que des échos des étranges bruits dans les collines se faisaient entendre au loin, il ajouta encore une phrase ou deux :
« Nourris-le régulièrement, Willy, et fais gaffe à la quantité, mais l'laisse pas grandir trop vite rapport à l'endroit, parc'que si ça explose ses quartiers ou s'sauve avant qu'tu ouvres à Yog-Sothoth, c'en s'ra fini pour rien. Y a que la race de ceux d'au-d'là qui peuvent le multiplier et l'faire marcher… y a qu'eux, les Anciens qui veulent rev'nir… »
Mais les mots laissèrent à nouveau la place aux halètements, et Lavinia hurla en entendant la façon dont les engoulevents avaient suivi ce changement. Il en fut ainsi pendant plus d'une heure, jusqu'à ce que vienne le dernier râle guttural. Le docteur Houghton referma les paupières ridées sur les yeux gris et fixes tandis que le tumulte des oiseaux se réduisit imperceptiblement au silence. Lavinia sanglotait, mais Wilbur se contenta de ricaner tandis que les bruits dans les collines grondaient faiblement.
« Ils l'ont pas eu », murmura-t-il de sa lourde voix de basse.
Wilbur était à l'époque un savant d'une érudition véritablement formidable, à sa façon si particulière, et était relativement connu grâce à ses relations épistolaires avec les nombreux bibliothécaires de ces lieux éloignés où les livres des jours anciens, rares et interdits, étaient conservés. Il était de plus en plus craint et haï autour de Dunwich à cause de la disparition de certains jeunes dont il était vaguement suspecté, mais il parvenait toujours à faire taire les accusations en utilisant la peur ou cet or des temps anciens qui, comme au temps de son grand-père, semblait toujours venir en abondance et régulièrement pour pouvoir acheter toujours plus de bétail. Son aspect était dorénavant incroyablement mature et sa taille, après avoir atteint la limite normale d'un adulte, semblait encline à la dépasser. En 1925, l'année où un correspondant érudit de l'Université Miskatonic vint lui rendre visite avant de repartir pâle et désorienté, il atteignit une taille de plus de deux mètres.
Au fil des ans, Wilbur s'était mis à traiter son albinos de mère à moitié déformée avec de plus en plus de mépris, finissant par lui interdire de venir avec lui dans les collines les veilles de mai et de Toussaint, et en 1926 la pauvre créature finit par se plaindre de la peur qu'elle ressentait à l'égard de son fils auprès de Mamie Bishop :
« Il y a plus de choses chez lui que j'peux vous en dire, Mamie, dit-elle, et d'nos jours y a plus de choses chez lui que c'que j'en sais moi-même. Je l'jure devant Dieu, je sais plus ce qu'y veut ni c'qu'il essaye de faire. »
La veille de Toussaint suivante, les bruits dans les collines semblèrent plus forts que jamais, et si le feu brûla sur Sentinel Hill comme d'habitude, les gens firent davantage attention aux hurlements rythmés des grands rassemblements tardifs d'engoulevents qui semblaient s'être rassemblés près de la ferme éteinte des Whateley. Après minuit, leurs notes perçantes enflèrent en une sorte de pandémoniaque cachinnation qui résonna dans toute la région pour ne se taire qu'à l'aube. Ils disparurent alors, se hâtant vers le sud où ils étaient attendus depuis un mois. Ce que tout cela signifiait, personne ne put en être certain avant bien plus tard. Nul parmi les gens de la campagne ne semblait avoir péri – mais la pauvre Lavinia Whateley, l'albinos tordue, ne fut jamais revue après ce soir-là.
Durant l'été 1927, Wilbur répara deux remises dans la propriété et commença à y entreposer ses livres et ses effets. Peu après, Earl Sawyer raconta aux traînards de chez Osborn que de nouveaux travaux de charpenterie étaient en cours dans la ferme des Whateley. Wilbur était en train de fermer toutes les portes et les fenêtres du rez-de-chaussée, et semblait en démonter les partitions de la même façon que son grand-père et lui l'avaient fait pour l'étage quatre ans auparavant. Il vivait désormais dans une des remises, et Sawyer eut l'impression qu'il se montrait inhabituellement inquiet et tremblotant. Les gens le soupçonnaient généralement de savoir des choses sur la disparition de sa mère, et ils étaient de moins en moins à l'approcher désormais. Sa taille avait dépassé les deux mètres dix et il ne montrait aucun signe de vouloir cesser son développement.

V

L'hiver suivant amena cet événement étrange que fut le premier voyage de



Wilbur hors de la région de Dunwich. Ses correspondances avec la bibliothèque Widerner à Harvard, la Bibliothèque nationale de Paris, le British Museum, l'Université de Buenos Aires et la bibliothèque de l'Université Miskatonic d'Arkham n'avaient pas réussi à lui accorder le prêt d'un livre qu'il voulait désespérément ; aussi en vint-il à se présenter en personne, miteux, sale, couvert d'une large barbe et parlant son dialecte barbare, pour consulter la copie conservée à Miskatonic qui était géographiquement le lieu le plus proche de chez lui. Mesurant près de deux mètres quarante et portant une nouvelle valise bon marché du magasin général d'Osborn, la sombre gargouille aux allures de bouc apparut ainsi un jour à Arkham en quête du terrible volume qui était gardé sous clef à la bibliothèque universitaire – le hideux *Necronomicon* de l'Arabe dément Abdul Alhazred, dans sa version latine d'Olaus Wormius imprimée en Espagne au dix-septième siècle. Il n'avait jamais vu de ville auparavant, mais n'avait d'autre préoccupation que de trouver le chemin du terrain universitaire au point de passer sans y penser devant le grand chien de garde aux crocs blancs, lequel se mit à aboyer avec une fureur et une rage qu'on ne lui connaissait pas, tout en tirant frénétiquement sur sa lourde chaîne.

Wilbur avait avec lui une inestimable, mais imparfaite copie de la version anglaise du docteur Dee que son grand-père lui avait léguée, et après avoir obtenu l'accès à la version latine, il commença sans tarder la comparaison des deux textes dans le but de découvrir un certain passage qui aurait dû être contenu par la sept cent cinquante et unième page de son propre volume défectueux. Il ne put par politesse cacher cela au bibliothécaire – cet érudit du nom d'Henry Armitage (maîtrise ès lettres de Miskatonic, doctorat en philosophie de Princeton, doctorat ès lettres de Johns Hopkins) qui l'avait un jour appelé à sa ferme, et qui pour le moment l'accablait poliment de questions. Il recherchait, dut-il admettre, une sorte de formule ou d'incantation contenant le terrifiant nom *Yog-Sothoth* et était désemparé de trouver tant de divergences, de répétitions et d'ambiguïtés, lesquelles venaient grandement compliquer ses recherches. Tandis qu'il recopiait la formule qu'il avait finalement choisie, le docteur Armitage aperçut involontairement par-dessus son épaule les pages ouvertes ; celle de gauche, dans la version latine, contenait de monstrueuses menaces pour la paix et la santé mentale du monde.

« Car il ne faut point croire, disait le texte tandis qu'Armitage le traduisait mentalement, que l'homme est le plus ancien ou même le dernier des maîtres de la terre, ou que les représentants les plus communs de la vie et de la substance sont les seuls à l'arpenter. Les Anciens étaient, les Anciens sont et les Anciens seront. Non pas dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux, Ils marchent sereins et premiers, sans dimensions et invisibles à nos yeux. Yog-Sothoth connaît la porte. Yog-Sothoth est la porte. Yog-Sothoth est la clef et le gardien de la porte. Passé, présent, futur, tous sont un en Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens ont forcé jadis le passage, et où Ils le forceront à nouveau. Il sait où Ils ont foulé les champs de la terre, où Ils les foulent encore et pourquoi personne ne peut Les voir tandis qu'Ils les foulent. Par Leur odeur seule certains hommes peuvent parfois sentir Leur présence, mais de Leur ressemblance aucun homme ne sait rien, si on excepte celle que l'on peut deviner dans ceux qu'Ils ont engendrés chez les hommes ; et de ceux-là il existe bien des sortes, variant en similitude depuis la plus véridique image de l'homme jusqu'à la forme sans apparence ni substance qu'est la Leur. Ils marchent invisibles et vils dans les lieux isolés où les Mots ont été prononcés et les Rites hurlés au fil de leurs Saisons. Le vent jacasse avec Leur voix, et la terre murmure avec Leur conscience. Ils plient les forêts et broient les cités, et pourtant nulle forêt ou cité ne pourrait contempler la main qui les détruit. Kadath, dans les étendues glacées, Les a connus, et pourtant quel homme connaît Kadath ? Les déserts glacés du sud et les îles englouties de l'océan contiennent des pierres sur lesquelles Leur sceau a été gravé, mais qui a jamais vu la cité gelée ou la tour scellée décorée d'algues et de bernacles ? Le Grand Cthulhu est Leur cousin, et pourtant même lui ne peut Les observer qu'avec peine. Iä ! Shub-Niggurath ! Vous Les reconnaîtrez comme une abomination. Leur main est sur votre cou, et pourtant vous ne Les voyez pas ; et Leur habitat ne fait qu'un avec votre seuil si bien gardé. Yog-Sothoth est la clef de la porte où les sphères se rencontrent. L'homme règne aujourd'hui là où Ils régnaient autrefois ; Ils régneront bientôt là où l'homme règne aujourd'hui. Après l'été vient l'hiver, et après l'hiver vient l'été. Ils attendent, patients et puissants, car Ils régneront de nouveau. »

Dr Armitage, associant ce qu'il était en train de lire avec ce qu'il avait entendu de Dunwich et des menaces qui s'y préparaient, ainsi que de Wilbur Whateley et de la légère, mais hideuse aura qui commençait à son étrange naissance pour finir avec la suspicion de son probable matricide, sentit une vague de terreur aussi tangible qu'un courant d'air venu des étendues moites et froides d'une tombe. Le géant caprin courbé devant lui ressemblait à quelque rejeton d'une autre planète ou dimension, à une chose seulement partiellement humaine et liée aux noirs abîmes d'essences et d'entités qui s'étendent comme de titanesques fantasmes par-delà les sphères de force et de matière, par-delà l'espace et le temps. À ce moment-là, Wilbur leva la tête et commença à parler d'une étrange et vibrante façon qui suggérait des organes producteurs de sons différents de ceux du commun des mortels :

« M. Armitage, dit-il, je pense que j'dois ram'ner ce livre à la maison. Y a des choses que j'dois essayer dans certaines conditions que j'peux pas avoir ici, et ce s'rait un péché mortel que d'laisser une règle m'en empêcher. Laissez-moi l'emporter, m'sieur, et j'vous jure qu'y aura personne pour voir la différence. J'ai pas b'soin d'vous dire qu'j'en prendrai grand soin. C'est pas moi qu'ai mis c'te copie de Dee dans cet état… »

Il s'arrêta en lisant un refus décidé sur le visage du bibliothécaire, et ses propres traits caprins prirent alors une allure rusée. Armitage, sur le point de lui dire qu'il pouvait faire une copie des parties dont il avait besoin, pensa soudainement aux conséquences possibles et se reprit. Il prendrait de trop grandes responsabilités en donnant à un tel être les clefs de sphères extérieures si impies. Whateley vit la tournure que prenaient les choses, et tenta de répondre doucement.

« Bien, d'accord, si vous prenez les choses com'ça. P'tet qu'à Harvard y s'ront pas aussi difficiles que vous n'l'êtes. » Et sans rien ajouter, il se leva et quitta à grandes enjambées le bâtiment, se courbant à chaque encadrement de porte.

Armitage entendit le glapissement sauvage du grand chien de garde et observa une dernière fois la démarche de gorille de Whateley, tandis que ce dernier traversait la partie du campus visible depuis la fenêtre. Il repensa aux histoires démentielles qu'il avait entendues, et se souvint des vieilles histoires du dimanche de *L'Annonceur* ainsi que des informations qu'il avait obtenues de la part des paysans et des villageois de Dunwich lors de sa propre visite sur les lieux. Des choses invisibles n'appartenant pas à la terre – du moins pas à la terre tridimensionnelle – parcouraient, fétides et horribles, les ravines de Nouvelle-Angleterre et se reproduisaient d'obscène manière au sommet des montagnes. De

cela il était sûr depuis longtemps. Maintenant il lui semblait sentir la proche présence de quelque terrible fraction de cette horreur envahissante, et apercevoir les infernales avancées de la domination noire de ce cauchemar ancien et autrefois passif. Il mit sous clef le *Necronomicon* avec un frisson de répugnance, mais la pièce empestait encore une puanteur impie et impossible à identifier. « Vous Les reconnaîtrez comme une abomination », récita-t-il. Oui – l'odeur était la même que celle qui l'avait indisposé dans la ferme des Whateley moins de trois années auparavant. Il repensa une nouvelle fois à Wilbur, caprin et menaçant, et ricana à l'idée des rumeurs villageoises sur sa parenté.

« Consanguinité ? se murmura-t-il à mi-voix. Grand Dieu, quels imbéciles ! Montrez-leur le Grand Dieu Pan d'Arthur Machen et ils croiront voir là le récit d'un simple scandale de Dunwich ! Quelle chose – quelle influence maudite et informe de cette terre tridimensionnelle ou d'ailleurs – a bien pu être le père de Wilbur Whateley ? Né à la Chandeleur – neuf mois après la veille de mai 1912, alors que les bavardages à propos des étranges bruits souterrains parvenaient à Arkham – quelle chose marcha sur les montagnes en cette nuit de mai ? Quelle horreur de Roodmas s'attacha alors au monde, sous une forme à demi-humaine de chair et de sang ? »

Au cours des semaines qui suivirent, Dr Armitage se mit à rassembler toutes les données possibles sur Wilbur Whateley et sur les présences informes environnant Dunwich. Il entra en communication avec le docteur Houghton d'Aylesbury qui avait été au chevet du vieux Whateley dans sa dernière maladie, et trouva ample matière à réflexion dans les derniers mots du grand-père tels qu'ils lui furent rapportés par le médecin. Une visite au village de Dunwich ne lui permit pas d'obtenir de nouvelles informations, mais une étude approfondie du *Necronomicon*, en particulier des parties que Wilbur avait si avidement parcourues, sembla fournir de nouveaux et terribles indices quant à la nature, les méthodes et les désirs des étranges maléfices qui menaçaient si mystérieusement la planète. Des conversations avec plusieurs étudiants en folklore archaïque de Boston et des lettres adressées à quantité d'autres ailleurs firent naître en lui une stupeur grandissante qui passa lentement par divers degrés d'inquiétude pour finir en une peur spirituelle terriblement précise. Tandis que l'été avançait, il sentit au fond de lui que quelque chose devait être fait contre les terreurs tapies dans les hauteurs de la vallée du Miskatonic, et contre l'être monstrueux connu du monde des humains sous le nom de Wilbur Whateley.

VI

L'Abomination de Dunwich elle-même advint entre la Fête des Croix, aussi appelée Lammas, et l'équinoxe d'automne en 1928, et le docteur Armitage fut de ceux qui assistèrent à son monstrueux prologue. Il avait entendu parler auparavant du voyage grotesque de Whateley à Cambridge et de ses efforts désespérés pour emprunter ou copier le *Necronomicon* de la bibliothèque Widener. Ses efforts avaient été vains, Armitage ayant fait parvenir des avertissements les plus intenses à tous les bibliothécaires en charge du terrible volume. Wilbur s'était montré horriblement nerveux à Cambridge ; impatient d'obtenir le livre, et en même temps presque aussi impatient de rentrer chez lui, comme s'il craignait les conséquences de sa longue absence.

Début août eut lieu la conséquence à moitié attendue, et aux premières heures du troisième jour le docteur Armitage fut soudainement réveillé par les hurlements féroces et sauvages du chien de garde du campus de l'université. Profonds et terribles, les grognements et les aboiements à demi fous continuaient de rugir, toujours plus forts, mais avec des pauses d'une hideuse signification. Alors retentit un cri, provenant d'une gorge entièrement différente – un cri tel qu'il réveilla la moitié des dormeurs d'Arkham et hanterait encore leurs rêves bien après – un cri tel qu'il ne pouvait provenir d'aucun être né sur Terre ou appartenant entièrement à cette planète.

Armitage, se hâtant d'enfiler des vêtements et se ruant à travers rue et pelouse vers les bâtiments de l'université, vit que d'autres l'y avaient précédé et entendit les échos de l'alarme qui perçait encore depuis la bibliothèque. Une fenêtre ouverte se révélait noire et béante sous la lumière du clair de lune. La chose qui était venue semblait avoir réussi à entrer, car les aboiements et les hurlements, se fondant à présent en un indistinct mélange de grognements et de plaintes, provenaient à n'en pas douter de l'intérieur. Son instinct avertit Armitage que ce qui se passait n'était pas une chose destinée aux yeux non préparés, aussi repoussa-t-il la foule avec autorité avant de déverrouiller la porte d'entrée. Dans la foule, il aperçut le professeur Warren Rice ainsi que le docteur Francis Morgan, deux hommes auxquels il avait confié ses hypothèses et ses craintes et à qui il fit signe de le suivre à l'intérieur. Les sons provenant des profondeurs avaient à ce moment-là pratiquement cessé, à l'exception d'un gémissement monotone provenant probablement du chien de garde, mais Armitage s'aperçut alors avec un tressaillement soudain qu'un chœur bruyant d'engoulevents cachés dans les arbustes s'était mis à pépier au fil d'un rythme odieux, comme à l'unisson avec le dernier souffle de quelque mourant.

Le bâtiment était empli d'une terrifiante puanteur que le docteur Armitage ne connaissait que trop bien, et les trois hommes se ruèrent à travers le couloir vers la petite salle de lecture de généalogie d'où le long gémissement provenait. Pendant une seconde, personne n'osa allumer, puis Armitage rassembla son courage et bascula l'interrupteur. Un des trois – difficile de dire lequel – poussa un hurlement à la vue de ce qui s'étendait devant eux parmi les tables désordonnées et les chaises renversées. Le professeur Rice raconte qu'il perdit conscience un instant, bien qu'il ne trébuchât ni ne tombât.

La chose qui gisait pliée en deux sur le flanc, dans une mare fétide de pus couleur jaune verdâtre ayant la viscosité du goudron, faisait près de deux mètres quatre-vingt et avait vu ses vêtements et des lambeaux de sa peau arrachés par le chien. Elle n'était pas tout à fait morte, mais se tordait en silence de façon spasmodique tandis que sa poitrine se soulevait en un monstrueux unisson avec les pépiements déments des engoulevents qui attendaient dehors. Des fragments de chaussures et de tissus étaient éparpillés dans la pièce et, juste sous la fenêtre, un sac de toile vide traînait là où il avait été visiblement jeté. Un revolver était tombé près du bureau central ; à l'intérieur, une cartouche cabossée, mais non déchargée qui expliquerait plus tard pourquoi il n'avait pas servi. Mais la chose elle-même balayait toute autre image à cet instant. Il serait banal et pour le moins imprécis de dire qu'aucune plume humaine n'aurait pu la décrire, mais il peut être déclaré sans faute qu'il était impossible de la voir distinctement pour une personne dont les notions d'aspects et de contours eussent été trop ancrées dans les formes de vie les plus communes de cette planète et des trois dimensions connues. Elle était partiellement terrienne, sans aucun doute, avec des mains et une tête vraisemblablement humaines, et son visage caprin dépourvu de joues portait la marque des Whateley sur lui. Mais le torse et les parties inférieures de son corps étaient tératologiquement incroyables, si bien que seuls d'amples vêtements avaient pu lui permettre d'arpenter cette Terre sans être interpellée ou éradiquée.

Au-dessus de sa taille, elle était à moitié anthropomorphe, bien que sa poitrine que les pattes déchirantes du chien gardaient encore fût recouverte du même cuir réticulé que celui qu'ont les crocodiles ou les alligators. Son dos était bigarré de jaune et de noir et suggérait vaguement la peau squameuse de certains serpents. Mais c'était en dessous de la taille que la chose était la plus atroce, car toute ressemblance humaine avait déserté cet endroit pour laisser la place à la plus pure des folies. La peau y était couverte d'une épaisse fourrure noire et de l'abdomen pendaient mollement de longs tentacules gris verdâtre dotés de ventouses rouges. Leur arrangement était étrange et semblait suivre les symétries de quelque géométrie cosmique inconnue de la Terre ou du système solaire. Sur chacune des hanches, profondément enfoncé dans une sorte d'orbite rosâtre muni de cils, était placé ce qui ressemblait à un œil rudimentaire, tandis qu'en guise de queue se trouvait une espèce de trompe ou d'antenne marquée d'anneaux violets que de nombreux indices identifiaient comme une bouche ou une gorge encore en développement. Les membres, à l'exception de leur fourrure noire, ressemblaient grossièrement aux pattes arrière des sauriens géants de la terre préhistorique et se terminaient sur des bourrelets veinés d'arêtes qui n'étaient pourtant ni des sabots, ni des griffes. Quand la chose respirait, sa queue et ses tentacules changeaient de couleur en rythme comme sous l'effet de quelque circulation considérée comme normale dans la branche inhumaine de son ascendance. Dans les tentacules, cela était observable à l'assombrissement des filaments verdâtres, tandis que cela se manifestait dans la queue par une apparition jaunâtre qui alternait avec le blanc grisâtre et maladif des espaces entre les anneaux violets. De sang ordinaire, il n'y avait point ; seule s'écoulait cette fétide humeur jaune verdâtre, le long du sol peint par-delà l'envergure de la flaque visqueuse, qui laissait derrière elle une curieuse décoloration.

Alors que la présence des trois hommes semblait ranimer la chose mourante, celle-ci commença à murmurer sans tourner ni lever sa tête. Le docteur Armitage ne détient aucun enregistrement écrit de ses grimaces, mais il affirme positivement qu'aucun mot anglais ne fut prononcé. Au début, les syllabes défiaient toute similitude avec un quelconque parler terrien, mais vers la fin émergèrent quelques fragments disjoints pris de toute évidence au *Necronomicon*, ce monstrueux blasphème durant la quête duquel la chose avait péri. Ces fragments, tels qu'Armitage se les rappelle, ressemblaient à « *N'gai, n'gha'ghaa, bugg-shoggog, y'hah ; Yog-Sothoth, Yog-Sothoth…* » Les mots glissaient peu à peu vers le néant, tandis que les engoulevents hurlaient selon un rythme crescendo leur impatience impie.

Puis le halètement s'arrêta et le chien leva la tête pour lancer un long et lugubre hurlement. Un changement advint dans la face jaune et caprine de la chose prostrée, et ses grands yeux noirs s'affaissèrent en pleine épouvante. Par-delà la fenêtre, les cris perçants des engoulevents cessèrent soudainement, et par-dessus les murmures de la foule qui se rassemblait parvinrent des sons de bruissements et de battements d'ailes affolés. Contre la lune, de vastes nuages de guetteurs emplumés s'élevèrent et disparurent, terrorisés par ce dont ils avaient voulu faire leur proie.

Soudain le chien eut un sursaut, lançant un aboiement effrayé et bondissant nerveusement à travers la fenêtre par laquelle il était entré. Un cri s'éleva de la foule et le docteur Armitage hurla aux hommes du dehors que personne ne serait admis à l'intérieur avant que la police ou qu'un examinateur médical ne soit venu. Il était heureux que les fenêtres soient trop hautes pour permettre à quiconque de jeter un œil, mais il tira tout de même soigneusement les volets sombres devant chacune d'entre elles. Entre temps, deux agents de police étaient arrivés, et le docteur Morgan, après être allé à leur rencontre dans le vestibule, les avait exhortés, pour leur propre bien, à repousser leur entrée dans la salle de lecture empestée jusqu'à ce que l'examinateur vienne et que la chose prostrée ait été recouverte.

Pendant ce temps, de terrifiants changements étaient en train de prendre place sur le sol. Il serait inutile de décrite le *genre* et la *vitesse* de la réduction et de la désintégration qui advinrent sous les yeux du docteur Armitage et du professeur Rice, mais il est permis de dire que, en dehors de l'apparence externe du visage et des mains, les éléments humains possédés par Wilbur Whateley avaient dû être bien minuscules. Quand l'examinateur médical vint, il ne restait plus qu'une masse blanchâtre et collante sur le sol peint et la monstrueuse odeur avait pratiquement disparu. Apparemment, Whateley ne possédait pas de crâne ou de squelette interne, du moins au sens véritable ou stable du terme. Il tenait en cela davantage de son père inconnu.

VII

Pourtant, tout cela n'était que le prologue de la véritable Abomination de Dunwich. Toutes les formalités furent prises en charge par des fonctionnaires perplexes, les détails anormaux ayant été soigneusement cachés à la presse et au public, et des hommes furent envoyés à Dunwich et à Aylesbury pour rechercher les biens de feu Wilbur Whateley et avertir toute personne pouvant en hériter. Les agents trouvèrent la contrée en pleine agitation, à la fois en raison des grondements qui se multipliaient dans les collines arrondies et de la puanteur inhabituelle et des bruits de houle et de clapotement qui s'élevaient de plus en plus fort de la grande coquille vide que formait la ferme condamnée des Whateley. Earl Sawyer, qui s'occupait du cheval et du bétail durant l'absence de Wilbur, était devenu terriblement nerveux. Les fonctionnaires invoquèrent diverses excuses pour ne pas entrer dans l'endroit condamné d'où provenaient les bruits, et furent heureux de limiter à une unique visite leur étude des lieux où avait vécu le défunt, ces remises si récemment réparées. Ils remplirent un rapport laborieux au tribunal d'Aylesbury, et on dit que les litiges entre les innombrables Whateley de la vallée du Miskatonic – sains ou décadents – au sujet de l'héritage ne seraient toujours pas réglés.

Un manuscrit pratiquement interminable, parsemé d'étranges caractères, rédigé sur un énorme registre et considéré comme une sorte de journal intime en raison d'espacements et de changements d'encre et d'écriture, présenta une véritable énigme à ceux qui le découvrirent dans le vieux bureau qui servait de pupitre à son ancien propriétaire. Après une semaine de débats, il fut envoyé à l'Université Miskatonic avec la collection de livres étranges du défunt pour y être étudié et potentiellement traduit, mais même les meilleurs linguistes finirent par voir qu'il serait très difficile de le déchiffrer. Aucune trace de l'or ancien avec lequel Wilbur et le vieux Whateley réglaient toujours leurs dettes n'a encore été découverte.

Ce fut dans la nuit du neuf septembre que l'Abomination se libéra. Les bruits dans les collines avaient été très prononcés durant la soirée, et les chiens avaient aboyé frénétiquement toute la nuit. Les premiers levés, le matin du 10, remarquèrent une étrange puanteur dans l'air. Aux environs de sept heures, Luther Brown, le garçon de ferme de chez George Corey, entre Cold Spring Glen et le village, rentra frénétiquement de son trajet du matin au pré de Ten-Acre Meadow avec les vaches. Il convulsait presque sous l'effet de la peur lorsqu'il trébucha dans la cuisine, et dans la cour du dehors le troupeau qui n'était pas moins terrifié piétinait

et meuglait pitoyablement après avoir suivi le garçon dans cette panique qu'il partageait avec lui. Entre deux halètements, Luther tenta de balbutier son histoire à Mme Corey :

« Là haut, sur la rout' par d'là l'ravin, Miss Corey – y a queq'chose qu'est passé ! Ça sent com'le tonnerre, et tous les buissons et les p'tits arbres y z'ont été repoussés d'la route comme si une maison l'avait été tirée tout le long. Et c'est pas l'pire. Y a des *empreintes* dans la route, Miss Corey – des grandes empreintes rondes aussi grosses que des d'sus d'tonneaux, enfoncées tout profond comme si ç'avait été un éléphant, *sauf qu'elles sont d'une grosseur que quat'pattes rassemblées pourraient pas faire* ! J'en ai r'gardé une ou deux avant d'courir, mais j'ai pu voir que toutes elles étaient couvertes de lignes qui partaient tout autour comme si d'grosses feuilles d'palmier – deux ou trois fois plus grandes que d'habitude – avaient été enfoncées très profond dans la route. Et l'odeur l'était horrible, comme celle qu'y a autour d'la maison du sorcier Whateley… »

Il s'interrompit alors et sembla à nouveau trembler sous l'effet de la peur qui l'avait renvoyé en courant à la maison. Mme Corey, incapable d'extraire plus d'informations, entreprit de téléphoner aux voisins, commençant ainsi à répandre la panique qui annoncerait les plus atroces terreurs à venir. Quand elle eut au bout du fil Sally Sawyer, la gouvernante de Seth Bishop dont la maison était la plus proche de celle des Whateley, ce fut à son tour d'écouter au lieu de transmettre, car Chauncey, le gamin de Sally qui avait toujours du mal à dormir, s'était rendu au sommet de la colline près des terres des Whateley et en était revenu en vitesse, épouvanté, après un seul coup d'œil à l'endroit et au pâturage où les vaches de Mr Bishop avaient été laissées toute la nuit.

« Oui, Miss Corey, dit la voix tremblante de Sally à l'autre bout du fil, Cha'ncey il est juste revenu en trombe et y pouvait à peine parler tant il était effrayé ! Y dit qu'la maison du vieux Whateley l'est toute dévastée, avec les poutres éparpillées autour comme si y avait eu d'la dynamite à l'intérieur. Y a que l'plancher qu'est pas détruit, mais l'est recouvert d'un genre de goudron qui pue horriblement et qui coule sur le sol depuis les murs d'où qu'les poutres ont été arrachées. Et y a des marques horribles dans l'terrain, aussi – des grandes marques rondes comme des barriques, toutes couvertes de c'truc collant qu'y a dans la maison toute soufflée. Cha'ncey il dit qu'elles mènent jusqu'dans les prés, où qu'une grande piste plus large qu'une grange a été tracée, et tous les murs de pierre sont effondrés partout où qu'elle passe.

« Et il dit, n'est-ce pas Miss Corey, que com'y pensait à chercher les vaches de Seth, effrayé comme il l'était, il les avait trouvées en haut des pâturages près du Terrain du Pas du Diable dans un fichu état. La moitié d'entre elles avaient disparu, et près d'la moitié de celles qui restaient l'avaient perdu presque tout leur sang, avec des plaies comme celles qu'y avait sur l'bétail des Whateley depuis qu'la p'tite chose noire de Lavinny l'était née. Seth là il est parti pour les voir, mais j'parierais qu'il s'approcha pas trop d'chez le sorcier Whateley ! Cha'ncey l'avait pas regardé en détail pour essayer d'voir où la grande trace écrasée menait après avoir quitté le pâturage, mais il dit qu'il pense qu'elle pointait en direction d'la route près du ravin qui mène au village. »

« Je vous l'dis, Miss Corey, y a queq'chose dehors qui devrait pas y être, et j'pense que c'est ce noireau de Wilbur Whateley, qu'a eu la fin qu'il méritait, qu'est derrière tout ça. L'était pas humain lui-même, comme je l'dis à tout le monde, et j'pense que l'vieux Whateley il a élevé queq'chose dans cet'maison barricadée qu'est même pas autant humain qu'il l'était. Y a toujours eu des choses pas visibles autour de Dunwich – des choses vivantes – qui sont ni humaines ni bonnes envers les hommes.

« Le sol parlait la nuit dernière, et au matin Cha'ncey il a entendu les engoul'vents si fort dans Col'Spring Glen qu'il a pas pu dormir. Et là il a cru entendre un aut' genre de son venant d'chez l'sorcier Whateley – une sorte de déchirement ou d'arrachement de bois, comme une grosse boîte ou un cageot qu'on aurait été en train d'ouvrir. Avec tout ça il a pas pu dormir avant l'lever du soleil, et à peine debout il a fallu qu'il aille vers chez les Whateley pour voir ce qui s'y passait. Il en a vu assez maintenant, Miss Corey, ça je vous l'dis ! Tout ça n'vaut rien, et j'pense que tous y devraient s'rassembler et faire queq'chose. J'sais qu'un truc horrible est en train d'arriver, et j'sens que mon heure est proche, même si Dieu seul sait à quoi tout ça correspond.

« Est-ce que vot'Luther il a r'marqué où les grosses empreintes elles menaient ? Non ? Ben, Miss Corey, si elles étaient sur la route de c'côté ci du ravin et qu'elles sont pas encore arrivées à vot'maison, j'en déduis qu'elles doivent se rendre dans l'ravin lui-même. Ça doit être ça. J'ai toujours dit que Cold Spring Glen l'était pas un endroit sain ou décent. Les engoul'vents et les lucioles y agissent jamais comme s'ils étaient des créatures de Dieu, et y en a qui disent qu'on entend des choses étranges qui volent et qui parlent dans les airs quand on s'tient au bon endroit, entre les éboulis et Bear's Den. »

Ce midi-là, les trois quarts des hommes et des garçons de Dunwich se rassemblèrent sur les routes et les prés entre les nouvelles ruines Whateley et Cold Spring Glen, examinant avec horreur les larges empreintes monstrueuses, le troupeau mutilé des Bishop, les restes étranges et répugnants de la ferme et la végétation meurtrie et écrasée des champs et des bords de route. La chose qui s'était déchaînée sur le monde, quelle qu'elle soit, s'était assurément enfoncée dans le grand ravin sinistre, car tous les arbres qui le bordaient étaient tordus et cassés, et une grande avenue avait été gougée dans les broussailles suspendues le long du précipice. C'était comme si une maison emportée par une avalanche avait glissé le long des plantes enchevêtrées de la façade presque verticale. Aucun son ne provenait d'en dessous, seule une odeur fétide distante et indéfinissable, et il n'est guère étonnant que les hommes aient préféré rester au bord et se disputer plutôt que de descendre affronter l'horreur cyclopéenne et inconnue dans son antre. Les trois chiens qui accompagnaient l'équipée s'étaient d'abord mis à aboyer furieusement avant de devenir timides et hésitants en approchant du ravin. Quelqu'un téléphona les nouvelles au *Transcripteur d'Aylesbury,* mais l'éditeur, accoutumé aux contes ahurissants venant de Dunwich, ne fit rien de plus que concocter un paragraphe moqueur à ce sujet, un document qui serait plus tard reproduit par les *Presses associées*.

Cette nuit-là, chacun rentra chez lui, et toutes les maisons et les granges furent barricadées aussi solidement que possible. Inutile de dire qu'aucune bête n'eut le droit de rester dans son pâturage. Aux environs de deux heures du matin, une puanteur terrifiante et les aboiements sauvages des chiens réveillèrent toute la maisonnée de Elmer Frye, sur la bordure est de Cold Spring Glen, et tous reconnurent avoir entendu alors une sorte de bruissement ou de clapotis étouffé provenant de quelque part, dehors. Mme Frye proposa de téléphoner aux voisins, et Elmer était sur le point d'acquiescer quand ce bruit de bois éclaté surgit au milieu de leurs délibérations. Cela venait apparemment de la grange, et fut rapidement suivi par des hurlements hideux et des piétinements en provenance du troupeau. Les chiens se mirent à baver et se couchèrent près des pieds de la famille engourdie par la peur. Frye alluma une lanterne par la force de l'habitude, mais il savait que la mort l'attendait s'il se rendait

dans la cour obscure de la ferme. Les enfants et les femmes gémirent, empêchés de crier par quelque reste obscur d'un instinct de défense leur disant que de leur silence dépendaient leurs vies. Enfin, le bruit du troupeau diminua en pitoyables plaintes, puis fut suivi de grands claquements, fracas et craquements. Les Frye, serrés les uns contre les autres dans le salon, n'osèrent pas bouger jusqu'à ce que les derniers échos de ces sons meurent dans les profondeurs de Cold Spring Glen. Alors, au milieu des gémissements lugubres provenant de l'étable et des pépiements démoniaques des derniers engoulevents dans le ravin, Selina Frye chancela jusqu'au téléphone et répandit le peu de nouvelles qu'elle possédait sur la seconde phase de l'Abomination.

Le jour suivant, tout le pays était en proie à la panique, et des groupes craintifs et taciturnes allaient et venaient là où l'horrible événement avait eu lieu. Deux pistes titanesques de destruction s'étiraient depuis le ravin jusqu'au terrain des Frye, de monstrueuses empreintes recouvrant des pans entiers de terre nue, et un côté de la vieille grange rouge avait été complètement enfoncé. Du bétail, un quart seulement put être retrouvé et identifié. Il ne restait de certaines bêtes que de curieux fragments, et toutes celles qui avaient survécu durent par la suite être abattues. Earl Sawyer suggéra de demander de l'aide à Aylesbury ou à Arkham, mais les autres maintinrent que cela ne serait d'aucune utilité. Le vieux Zebulon Whateley, d'une branche errant à mi-course entre normalité et décadence, fit de sombres et démentes suggestions à propos de rites devant être pratiqués au sommet des collines. Il venait d'une lignée où la tradition tenait une grande importance, et ses souvenirs de chants au sein des grands cercles de pierre n'étaient pas liés à ceux de Wilbur et son grand-père.

Les ténèbres tombèrent sur une région terrifiée, trop passive pour mettre en place une véritable défense. Dans quelques cas, des familles étroitement liées se rassemblèrent sous un toit commun et y attendirent dans l'obscurité, mais en général les précautions prises n'avaient été qu'une répétition des barricades de la nuit précédente, et de futiles et inefficaces gestes de chargements de mousquets et de dispositions de fourches à portée de main. Rien n'advint pourtant, si l'on excepte quelques bruits dans les collines, et quand le jour arriva, nombreux furent ceux qui espérèrent que l'Abomination était partie aussi vite qu'elle était venue. Il y eut même quelques âmes audacieuses pour proposer une expédition offensive en bas du ravin, bien qu'elles n'osassent pas s'aventurer à montrer l'exemple à la majorité encore hésitante. Quand la nuit revint, les barricades furent répétées bien qu'il y eût moins de rassemblements familiaux. Au matin, la maisonnée des Frye, comme celle de Seth Bishop, rapporta des poussées d'excitation chez les chiens ainsi que de vagues sons et puanteurs lointains, tandis que des explorateurs matinaux remarquaient avec horreur un nouveau jeu d'empreintes monstrueuses, toutes fraîches, sur la route longeant Sentinel Hill. Comme auparavant, les côtés de la route portaient des marques soulignant l'ampleur incroyable et blasphématoire de l'Abomination, la conformation des traces semblant suggérer un passage dans deux directions, comme si la montagne mouvante était partie de Cold Spring Glen et y était retournée par le même chemin. À la base de la colline, une piste faite d'arbrisseaux écrasés sur neuf mètres menait assurément vers les hauteurs, et les chercheurs hoquetèrent en voyant que même les passages les plus perpendiculaires n'étaient pas parvenus à faire dévier l'inexorable trace. Quoi que soit l'Abomination, elle pouvait escalader une falaise de pierre presque verticale, et tandis que les investigateurs montaient près du sommet de la colline par des routes plus sûres, ils virent que la trace s'arrêtait – ou plutôt, se retournait – tout en haut.

C'était là que les Whateley avaient l'habitude de faire leurs feux infernaux et de chanter leurs rituels démoniaques, devant la pierre en forme de table, les veilles de mai et de Toussaint. Désormais, cette même pierre formait le centre d'un vaste espace saccagé par l'horreur montagneuse, et sur sa surface légèrement concave se trouvait un dépôt épais et fétide de cette même viscosité goudronneuse que celle observée sur le plancher de la ferme en ruines des Whateley, après que l'Abomination se fut échappée. Les hommes se regardèrent et marmonnèrent. Puis ils baissèrent les yeux sur la colline ; apparemment, la chose était descendue par une route à peu près identique à celle de son ascension. Toute spéculation était futile ; la raison, la logique et les idées ordinaires n'avaient pas prise sur ses motivations. Seul le vieux Zebulon, qui n'était pas avec le groupe, aurait pu rendre justice à la situation ou suggérer une explication plausible.

La nuit de jeudi commença à peu près comme les autres, mais se termina moins heureusement. Les engoulevents dans la vallée criaient avec une insistance si inhabituelle que beaucoup ne parvenaient pas à dormir, et aux environs de trois heures du matin, tous les téléphones de la ligne commune sonnèrent brusquement. Ceux qui décrochèrent entendirent une voix glacée d'horreur hurler : « Aidez-nous, oh mon Dieu !… » et certains eurent l'impression qu'un écrasement avait suivi la chute de cette exclamation. Puis plus rien. Personne n'osa faire quoi que ce soit, et nul ne sut avant le matin d'où l'appel était venu. Alors tous ceux qui l'avaient reçu contactèrent tous les autres sur la ligne, et ils découvrirent que seuls les Frye ne répondaient pas. La vérité apparut une heure plus tard, quand un groupe d'hommes armés hâtivement assemblé marcha lourdement jusque chez les Frye au bord du ravin. Ce qu'il y avait là-bas était horrible, bien que guère surprenant. Il y avait davantage d'andains et d'empreintes monstrueuses, mais de maison il n'y avait plus. Elle avait été écrasée comme une coquille d'œuf, et parmi les ruines rien de vivant ou de mort ne put être retrouvé, seules une puanteur et une viscosité goudronneuse. La famille d'Elmer Frye avait été rayée de la surface de Dunwich.

VIII

Pendant ce temps, une phase plus discrète et pourtant spirituellement plus poignante de l'Abomination se développait obscurément derrière les portes fermées d'une pièce, bordée d'étagères, à Arkham. Les curieuses notes du journal intime de Wilbur Whateley, envoyées à l'Université Miskatonic pour traduction, avaient provoqué bien des soucis et des consternations chez les experts en langues à la fois anciennes et modernes ; son seul alphabet, non dénué d'une certaine ressemblance avec l'arabe lourdement ombré qu'on utilise en Mésopotamie, était absolument inconnu de toutes les autorités disponibles. La conclusion finale des linguistes était que le texte présentait un alphabet artificiel s'apparentant à un code ; pourtant aucune des méthodes habituelles de déchiffrage cryptographique ne semblait fournir le moindre indice, même en étant appliquée à toutes les langues que l'écrivain pouvait avoir vraisemblablement utilisées. Les anciens livres pris dans les quartiers de Whateley, quoique d'un intérêt certain et promettant dans certains cas d'ouvrir de nouvelles et terribles lignes de recherche aux philosophes et aux hommes de science, n'étaient d'aucune assistance dans ce cas précis. L'un d'eux, un épais tome doté d'un fermoir de fer, était rédigé dans un autre alphabet inconnu – d'un genre très différent, et ressemblant plus à du sanscrit qu'à aucune autre chose. Le vieux livre de

comptes fut au final remis entièrement à la charge du docteur Armitage, à la fois en raison de son intérêt singulier dans l'affaire Whateley et de ses grandes compétences linguistiques et connaissances des formules mystiques de l'antiquité et du Moyen Âge.
Armitage avait dans l'idée que l'alphabet pouvait être utilisé de manière ésotérique par certains cultes interdits venus des temps anciens, et qui avaient hérité de nombreuses pratiques et traditions des sorciers du monde sarracénique. Il ne considéra pas cette idée comme essentielle, néanmoins, puisqu'il ne devait pas être nécessaire de connaître l'origine des symboles si, ainsi qu'il le soupçonnait, ils étaient utilisés comme code au sein d'un langage moderne. Sa conviction était que, considérant la grande quantité de texte impliquée, l'écrivain aurait à peine considéré la difficulté que représenterait l'utilisation d'une autre langue que la sienne, excepté peut-être pour certaines formules et incantations spéciales. Il s'attaqua donc au manuscrit avec comme hypothèse première que la majorité était en anglais.
Le docteur Armitage savait, de par les échecs répétés de ses collègues, que l'énigme était des plus profondes et complexes, et qu'aucune méthode simple de résolution ne méritait ne serait-ce qu'un essai. Durant tout le mois d'août, il se prépara en étudiant l'ensemble des connaissances existantes en cryptographie, tirant profit de toutes les ressources de sa propre bibliothèque, et se plongeant nuit après nuit dans les arcanes du *Poligraphia* de Trithemius, du *De Furtivis Literarum Notis* de Giambattista Porta, du *Traité des Chiffres* de De Vigenere, du *Cryptomenysis Patefacta* de Falconer, des traités du dix-huitième siècle de Davys et Thicknesse et il se pencha sur les autorités plus modernes comme Blair, Von Marten et le *Kryptographik* de Kluber. Il entrecoupa son étude des livres d'assauts sur le manuscrit lui-même, et avec le temps devint convaincu qu'il avait affaire à l'un des cryptogrammes les plus subtils et les plus ingénieux qui soient, dans lequel des listes séparées de correspondances de lettres étaient arrangées à la façon de tables de multiplication, et doté d'un message construit à l'aide de mots-clefs arbitraires connus uniquement de l'initié. En la matière, les autorités anciennes semblaient plus utiles que les plus récentes, et Armitage en conclut que le code du manuscrit appartenait à la grande antiquité, transmis sans aucun doute à travers une longue lignée d'expérimentateurs mystiques. À plusieurs reprises, il sembla sur le point de triompher, seulement pour être repoussé par quelque obstacle imprévu. Alors, tandis que septembre approchait, les nuages commencèrent à se dissiper. Certaines lettres, telles qu'utilisées dans certains passages du manuscrit, émergeaient définitivement et sans aucun doute possible, et il devint évident que le texte était bel et bien en anglais.
Durant la nuit du 2 septembre, la dernière barrière majeure s'effaça, et le docteur Armitage put pour la première fois lire un passage continu des annales de Wilbur Whateley. C'était en vérité un journal intime, comme tous le pensaient, et il était formulé dans un style révélant clairement le mélange d'érudition occulte et d'illettrisme général de l'étrange être qui l'avait rédigé. Le premier long passage qu'Armitage avait déchiffré, un paragraphe datant du 26 novembre 1916, s'était révélé des plus surprenants et des plus inquiétants. Et il était écrit, se souvint-il, par un enfant de trois ans et demi qui ressemblait à un jeune homme de douze ou treize :
« Appris aujourd'hui l'Aklo du Sabaoth, racontait-il, mais pas aimé, car on peut lui répondre depuis les collines, mais pas depuis les airs. Ça au-dessus est en avance sur moi plus que je pensais que ça serait, et ça a pas l'air d'avoir beaucoup de cerveau terrien. Tiré sur le colley d'Elam Hutchins quand il a voulu me mordre, et Elam dit qu'il me tuerait s'il osait. Imagine qu'il osera jamais. Grand-père m'a fait dire la formule Dho toute la nuit dernière ; je pense que j'ai vu la ville intérieure des deux pôles magnétiques. J'irai à ces pôles quand la terre aura été nettoyée, si je peux pas m'en sortir avec la formule Dho-Hna quand je m'y appliquerai. Ceux de l'air m'ont dit au Sabbat qu'il faudra des années avant que je nettoie la terre, et je pense que grand-père sera mort d'ici là alors je vais devoir apprendre tous les angles des plans et toutes les formules entre le Yr et le Nhhngr. Ceux du dehors aideront, mais ils ne peuvent pas prendre de corps sans du sang humain. Ça au-dessus a l'air d'avoir ce qu'il faut. Je peux parfois en voir un peu quand je fais le Signe de Voor ou que je souffle la poudre d'Ibn Ghazi dessus, et c'est presque comme eux sont, la veille de mai sur la Colline. L'autre visage pourrait finir par s'en aller, un peu. Je me demande à quoi je ressemblerai quand la terre sera nettoyée et qu'il n'y aura plus de terriens dessus. Celui qui est venu avec l'Aklo du Sabaoth a dit que je pourrais être transfiguré, beaucoup de trucs extérieurs devant être modifiés chez moi. »
Le matin trouva le docteur Armitage couvert de la sueur glacée de la terreur et pris d'une frénésie provoquée par sa longue concentration éveillée. Il n'avait pas lâché le manuscrit de toute la nuit, mais s'était assis à sa table, sous la lumière électrique, tournant les pages les unes après les autres de ses mains tremblantes, aussi rapidement qu'il pouvait en déchiffrer le texte cryptique. Il avait téléphoné nerveusement à sa femme pour lui dire qu'il ne rentrerait pas, et quand elle lui apporta un petit-déjeuner depuis la maison, il put à peine en avaler une bouchée. Il continua de lire toute la journée, s'arrêtant çà et là en rageant quand une nouvelle application de la complexe clef devenait nécessaire. Un déjeuner et un dîner lui furent apportés, mais il ne put manger qu'une ridicule portion de chaque. Vers le milieu de la nuit suivante, il s'assoupit dans sa chaise, mais s'éveilla bientôt, en proie à tout un enchevêtrement de cauchemars, presque aussi hideux que les vérités qu'il avait découvertes et qui menaçaient l'existence de l'homme.
Le matin du 4 septembre, le professeur Rice et le docteur Morgan insistèrent pour le voir un instant et repartirent tremblants et le visage couleur de cendre. Ce soir-là, il alla se coucher, mais ne dormit qu'irrégulièrement. Mercredi – le jour suivant – il était de retour devant le manuscrit et commençait à prendre de copieuses notes aussi bien de la section en cours que des portions qu'il avait déjà décryptées. À minuit passé, il dormit un instant dans un fauteuil de son bureau, mais revint au manuscrit avant l'aube. Peu avant midi, son médecin, Dr Hartwell, demanda à le voir et insista pour qu'il cesse tout travail. Il refusa, intimant qu'il était de la plus vitale importance qu'il complète la lecture du journal, promettant une explication quand le moment serait venu.
Le soir suivant, au crépuscule, il acheva son examen minutieux et s'effondra, épuisé. Sa femme, qui lui amenait son dîner, le trouva dans un état semi-comateux, bien que l'homme fût suffisamment conscient pour l'avertir d'un cri perçant en voyant ses yeux s'aventurer vers les notes qu'il avait prises. Se relevant avec peine, il rassembla ses papiers gribouillés et les enferma dans une grande enveloppe qu'il plaça immédiatement dans la poche intérieure de son manteau. Il eut assez de force pour rentrer chez lui, mais était si visiblement en grand besoin d'aide médicale que le docteur Hartwell fut immédiatement appelé. Pendant que le médecin le mettait au lit, il ne faisait que marmonner, encore et encore : « *Au nom de Dieu, qu'est-ce que nous pouvons faire ?* »
Le docteur Armitage dormit, mais se montra partiellement délirant le jour suivant. Il ne donna aucune explication à Hartwell bien que, dans ses moments calmes, il parlât du besoin impératif d'avoir une longue discussion avec Rice et Morgan. Ses errances démentes

étaient pour le moins surprenantes, incluant des demandes frénétiques au sujet de la destruction de quelque chose se trouvant dans une ferme barricadée et des références fantastiques à certains plans d'extirpation de la race humaine tout entière ainsi que de la vie animale et végétale terrienne par quelque terrible race ancienne d'êtres d'une autre dimension. Il hurlait alors que le monde était en danger, que les Anciens voulaient l'arracher du système solaire et du cosmos de la matière pour le plonger dans quelque autre plan ou phase d'entité dont il était autrefois tombé, des vigintillions d'éons auparavant. À d'autres moments, il demandait le terrifiant *Necronomicon* et le *Daemonolatreia* de Remigius, dans lesquels il semblait espérer trouver quelque formule pouvant mettre en échec le péril qu'il annonçait.

« Arrêtez-les, arrêtez-les ! criait-il. Ces Whateley avaient l'intention de les laisser entrer, et le pire d'entre tous est encore là-bas ! Dites à Rice et à Morgan que nous devons faire quelque chose – nous avançons dans le noir, mais je sais comment fabriquer la poudre… Ça n'a pas été nourri depuis le deux août, quand Wilbur est venu mourir ici, et à ce rythme… »

Mais Armitage avait une forte constitution en dépit de ses soixante-treize ans, et il se remit de ses troubles sans développer de véritable fièvre après une nuit de repos. Il se réveilla tardivement vendredi, lucide, mais sombre et habité d'une crainte dévorante et d'un prodigieux sentiment de responsabilité. Samedi après-midi, il se sentit capable de se rendre à la bibliothèque et de convoquer Rice et Morgan pour une réunion, et durant le reste de la journée et de la soirée les trois hommes torturèrent leur cerveau sous l'effet des spéculations les plus démentielles et des débats les plus désespérés. D'étranges et terribles livres furent tirés en quantité de rayonnages d'étagères et de lieux de stockage sécurisés, et des diagrammes et des formules furent recopiés avec une hâte fiévreuse en une déconcertante abondance. De scepticisme il n'y avait pas. Tous trois avaient vu le corps de Wilbur Whateley tandis qu'il reposait sur le sol d'une des pièces de ce même bâtiment, et après cela aucun d'eux ne pouvait se sentir enclin à traiter le journal, ne serait-ce qu'un tout petit peu, comme étant les délires d'un fou. Les opinions étaient divisées quant à l'idée de se confier à la police d'État du Massachusetts, mais les « contre » finirent par l'emporter. Certaines des choses qui étaient impliquées ne pouvaient simplement être crues par ceux qui n'avaient pu en voir un échantillon, comme cela allait être prouvé durant des investigations ultérieures. Tard cette nuit, la réunion s'acheva sans avoir pu développer un plan définitif, mais tout le dimanche Armitage fut occupé à comparer des formules et à mélanger des produits chimiques obtenus au laboratoire universitaire. Plus il réfléchissait à l'infernal journal et plus il était enclin à douter de l'efficacité d'un quelconque moyen matériel dans la destruction de l'entité que Wilbur Whateley avait laissée derrière lui – l'entité menaçant la terre et qui, bien que le professeur ne le sache pas, allait être lâchée d'ici quelques heures et deviendrait la mémorable Abomination de Dunwich.

Le lundi fut une répétition du dimanche pour le docteur Armitage, car la tâche qu'il s'était confiée nécessitait une infinité de recherches et d'expérimentations. De plus amples consultations du monstrueux journal apportèrent divers changements au plan, et il savait que, même à la fin, une grande quantité d'incertitudes demeurerait. Avant l'arrivée du mardi, il détenait une ligne d'action définitivement établie et pensait tenter un trajet jusqu'à Dunwich sous une semaine, mais mercredi vint le grand choc. Glissé discrètement dans un coin de *L'Annonceur d'Arkham* se trouvait un facétieux petit article des *Presses associées*, racontant quel monstre, battant tous les records, le whisky de contrebande de Dunwich avait créé. Armitage, à moitié groggy, ne put que téléphoner à Rice et à Morgan. Jusqu'à tard dans la nuit, ils discutèrent, et le jour suivant vit une tornade de préparations les occuper tous. Armitage savait qu'il allait interagir avec de terribles pouvoirs, mais ne voyait pas d'autre moyen d'annuler les interventions plus profondes et plus terribles encore que d'autres avaient menées avant lui.

IX

Vendredi matin, Armitage, Rice et Morgan partirent en voiture pour Dunwich, arrivant au village aux environs d'une heure de l'après-midi. Le jour était plaisant, mais même sous la plus brillante lumière, un genre de peur et de mauvais présages tacites semblait planer au-dessus des collines étrangement arrondies et des ravins profonds et ombrés de la région. Çà et là, sur quelque sommet montagneux, un cercle de pierres décharnées pouvait être aperçu pesant contre le ciel. D'après l'atmosphère de peur réprimée qui régnait au magasin d'Osborn, ils surent que quelque chose de hideux était advenu, et ils apprirent bientôt l'annihilation de la maison et de la famille d'Elmer Frye. Au fil de l'après-midi, ils parcoururent Dunwich, questionnant les locaux au sujet de ce qui était arrivé et voyant par eux-mêmes, pris d'une horrible angoisse, les sinistres ruines des Frye, les réminiscences de la viscosité goudronneuse, la piste blasphématoire dans la cour, le troupeau meurtri de Seth Bishop et les énormes sentiers creusés dans la végétation perturbée en plusieurs endroits. Les traces montant et descendant de Sentinel Hill semblèrent à Armitage avoir une signification presque cataclysmique, et il observa un long moment la pierre aux allures d'autel sur le sommet. Finalement, les visiteurs, apprenant qu'un groupe de la police d'État était venu d'Aylesbury ce matin en réponse au premier rapport téléphonique de la tragédie des Frye, décidèrent de chercher les officiels et de comparer leurs notes dans la mesure du possible. Cela, néanmoins, se révéla plus facile à décider qu'à accomplir, aucun signe du groupe ne pouvant être trouvé dans une quelconque direction. Il y en avait eu cinq, dans une voiture, mais désormais le véhicule se tenait vide près des ruines de la cour des Frye. Les locaux, qui tous avaient parlé aux policiers, semblèrent au départ aussi perplexes qu'Armitage et ses compagnons. Puis le vieux Sam Hutchins pensa à quelque chose et devint pâle, donnant un coup de coude à Fred Farr et pointant du doigt le grand trou moite qui béait juste à côté :

« Mordieu, lâcha-t-il. J'leur avais dit d'pas descendre dans l'ravin, et j'aurais jamais pensé qu'quelqu'un l'aurait fait avec ces traces et c't'odeur et les engoul'vents criant si fort dans le noir en plein midi… »

Un frisson glacé parcourut les locaux comme les visiteurs, et toutes les oreilles semblèrent se dresser en une écoute instinctive, inconsciente. Armitage, maintenant qu'il était véritablement en présence de l'Abomination et de son horrible œuvre, trembla devant la responsabilité qu'il sentait être sienne. La nuit tomberait bientôt, et alors le blasphème montagneux reprendrait sa course énigmatique. *Negotium perambulans in tenebris*… Le vieux bibliothécaire répéta la formule qu'il avait mémorisée et serra dans sa main le papier contenant l'alternative qu'il n'avait pu retenir. Il vérifia que sa lampe électrique fonctionnait correctement. Rice, derrière lui, sortit d'une valise en métal un de ces pulvérisateurs utilisés pour combattre les insectes, tandis que Morgan s'emparait d'un gros fusil de chasse sur lequel il comptait s'appuyer malgré l'avertissement de ses collègues sur l'inutilité des armes matérielles.

Armitage, ayant lu le hideux journal, ne

savait que trop bien à quel genre de manifestation s'attendre, mais il n'ajouta pas à l'effroi du peuple de Dunwich en lui donnant d'autres éléments ou indices. Il espérait que tout serait terminé sans avoir à révéler au monde que la chose monstrueuse s'était échappée. Tandis que les ombres se rassemblaient, les locaux commencèrent à se disperser en direction de leurs foyers, impatients de s'enfermer à l'intérieur en dépit des preuves tangibles de l'inutilité des serrures et des barricades humaines face à une force capable de faire ployer les arbres et d'écraser les maisons quand elle le voulait. Tous secouèrent la tête devant l'idée des visiteurs de monter la garde aux ruines des Frye, près du ravin, et en partant n'eurent guère d'espoir de jamais revoir ces étrangers.

Il y eut des grondements sous les collines cette nuit-là, et les engoulevents pépièrent avec un air menaçant. De temps à autre un courant d'air, en provenance de Cold Spring Glen, apportait une ineffable touche fétide à l'air pesant de la nuit, une puanteur que les trois observateurs avaient déjà sentie une fois auparavant, alors qu'ils se tenaient au-dessus de la chose mourante qui s'était fait passer pour un être humain pendant quinze ans et demi. Mais la terreur attendue n'apparut pas. Ce qui était en bas dans le ravin attendait son heure et Armitage dit à ses collègues qu'il eût été suicidaire de tenter de l'attaquer dans le noir.

Le matin vint tristement, et les bruits nocturnes cessèrent. C'était un jour gris, morne, avec çà et là un peu de crachin, et des nuages de plus en plus lourds semblaient s'accumuler au nord-ouest des collines. Les hommes d'Arkham ne savaient plus quoi faire. Cherchant un abri contre les pluies qui s'intensifiaient sous un des rares bâtiments intacts des Frye, ils débattirent de la sagesse qu'il y avait à rester, ou à opter pour plus d'agressivité et descendre dans le ravin en quête de leur monstrueuse proie sans nom. Le déluge se fit plus violent et des coups de tonnerre se mirent à résonner dans de lointains horizons. De grands éclairs illuminèrent le ciel, puis la foudre fourchue brilla non loin, comme pour descendre elle-même dans le ravin maudit. Le ciel plongea dans les ténèbres, et les observateurs se mirent à espérer que la tempête se révélerait aussi courte que violente et serait suivie d'un temps serein.

Il faisait encore horriblement sombre quand, à peine plus d'une heure après, un concert confus de voix résonna le long de la route. Un moment de plus amena à leur vue un groupe effrayé de plus d'une douzaine d'hommes courant, criant et même sanglotant de façon hystérique. Un des meneurs commença à pleurnicher des mots et les hommes d'Arkham sursautèrent violemment quand ses lamentations prirent enfin une forme cohérente :

« Oh mordieu, mordieu, s'étrangla la voix. Ça r'commence, *et cet'fois en plein jour* ! C'est sorti – c'est sorti et ça bouge en c'moment même, et l'Seigneur seul y sait quand ça s'ra sur nous tous ! »

Le porte-parole s'arrêta pour reprendre son souffle, mais un autre prit la suite :

« Y'a près d'une heure, Zeb Whateley ici l'a entendu l'téléphone sonner, et c'tait Miss Corey, la femme de George, qui vit en bas d'la jonction. Elle a dit que l'garçon d'ferme Luther l'était dehors en train d'mener les vaches loin d'la tempête après la grosse foudre quand il a vu tous les arbres se coucher juste d'vant la bouche du ravin – de l'aut'côté d'ici – et quand il a senti la même odeur puante qu'celle qu'il avait sentie quand il avait trouvé les grosses traces lundi matin. Et elle dit qu'il a dit qu'y a eu com'un son de glissement, de clapot'ment, plus fort que celui qu'des arbres ou des buissons y pourraient faire, et que tout d'un coup les arbres du long d'la route ils ont commencé à êt'poussés sur l'côté, et qu'y a eu un horrible piétinement et un éclaboussement dans la boue. Mais surtout, Luther il a rien vu du tout, juste les arbres et les buissons qui s'courbaient.

« Et puis plus loin, là où l'ruisseau d'Bishop y passe sous la route, il a entendu un horrible craquement et une déformation sur l'pont, et il a dit qu'il avait pu r'connaître un son d'bois qui s'craquait et se fendait. Et pendant tout c'temps, il a pas vu une chose, juste ces arbres et ces buissons se courber. Et quand le bruit d'chuint'ment a commencé à s'éloigner – sur la route vers chez l'sorcier Whateley et Sentinel Hill – Luther, il a eu l'courage d'aller vers là où il l'avait entendu pour r'garder par terre. C'était rien que d'la boue et d'l'eau, et l'ciel était noir, et la pluie effaçait toutes les traces alentour aussi vite que possible, mais partant d'la bouche du ravin, là où les arbres avaient été poussés, y avait encore de ces horribles empreintes grosses comme des tonneaux, comme celles qu'il avait vues lundi. »

À ce moment, le premier porte-parole excité l'interrompit :

« Mais *ça* c'est pas l'problème actuel – ça été que l'début. Zeb ici l'était en train d'appeler tout le monde et tout le monde l'écoutait quand un appel de Seth Bishop l'a coupé. Sa gouvernante Sally était dans tous ses états – elle venait juste de voir les arbres se pencher par-delà la route, et elle a dit qu'y avait comme un genre de bruit d'bouillie, comme d'un éléphant soufflant et trépignant et se dirigeant vers la maison. Là elle a parlé d'une odeur horrible et elle a dit que le gars Cha'ncey l'était en train de crier comment qu'c'était comme ce qu'il avait senti vers les ruines de Whateley lundi matin. Et les chiens étaient tous en train d'aboyer et de gémir horriblement.

« Et alors elle a lâché un cri terrible, et elle a dit que la remise en bas de la route venait juste de s'effondrer comme si la tempête l'avait soufflée, sauf que le vent l'était pas assez fort pour faire ça. Tout l'monde écoutait, et on pouvait entendre pas mal de gens haleter sur la ligne. Tout d'un coup Sally elle a hurlé encore, et elle a dit que la clôture de la cour de devant venait de s'effondrer, mais qu'y avait aucun signe de c'qui l'avait fait. Alors tout le monde sur la ligne a pu entendre Cha'ncey et Seth Bishop crier à leur tour, et Sally elle a hurlé à propos de queq'chose de lourd qui venait d'frapper la maison – pas un éclair ni rien d'autre, mais queq'chose de lourd qui poussait sur l'avant, et qui fonçait dessus encore et encore, et que pourtant on voyait rien depuis les f'nêtres de devant. Et alors… alors… »

La terreur creusait tous les visages et Armitage, secoué comme il l'était, avait à peine assez d'aplomb pour encourager le porte-parole.

« Et alors… Sally elle a hurlé : «À l'aide, la maison tombe sur…» et sur la ligne on a pu entendre un effondrement horrible, et tout un tas de cris… juste comme quand la maison d'Elmer Frye a été prise, mais en pire… »

L'homme fit une pause, et un autre dans la foule prit la parole.

« C'est tout – pas un son ni un couinement au téléphone après ça. Juste le silence. Nous aut' qui avions entendu ça on a sorti les Ford et les charrettes et on a rassemblé autant de gars costauds qu'on a pu trouver, chez Corey, et nous sommes venus ici pour voir c'que vous pensiez qu'on d'vait faire. Mais moi, j'pense que c'est l'jugement du Seigneur pour nos péchés, et qu'aucun mortel pourra y échapper. »

Armitage vit que le temps était venu pour l'action et parla d'une façon décidée au groupe chancelant de rustiques terrifiés.

« Mes amis, nous devons suivre cette chose. » Il tenta de rendre sa voix aussi rassurante que possible. « Je crois qu'il y a une chance de la mettre hors d'état. Vous autres savez que ces Whateley étaient des sorciers – eh bien, cette chose est justement l'œuvre de sorciers et doit être abattue par les mêmes moyens. J'ai lu le journal de Wilbur Whateley et certains des vieux livres étranges qu'il avait l'habitude de consulter, et je pense

justement connaître le genre de sortilèges qu'il faudra réciter pour faire disparaître la chose. Naturellement, il est impossible d'en être sûr, mais nous pouvons toujours tenter notre chance. Elle est invisible – je savais qu'elle le serait –, mais il y a une poudre dans ce pulvérisateur longue portée qui pourrait bien la faire apparaître pendant une seconde. Nous l'essaierons plus tard. C'est une chose terrifiante qui vit dehors, mais elle n'est pas aussi terrible que ce que Wilbur aurait laissé entrer s'il avait vécu plus longtemps. Vous ne saurez jamais ce à quoi le monde a échappé. Maintenant, nous n'avons que cette chose à combattre et elle ne peut se multiplier. Elle peut, néanmoins, causer énormément de mal, et nous ne devons pas hésiter à en débarrasser la communauté.

« Nous devons la suivre – et la première chose à faire est de se rendre à l'endroit qui vient tout juste d'être dévasté. Que quelqu'un montre le chemin – je ne connais pas très bien vos routes, mais j'ai à l'idée qu'il pourrait y avoir un raccourci à travers champs. Qu'en dites-vous ? »

Les hommes remuèrent des pieds un moment, jusqu'à ce qu'Earl Sawyer prenne doucement la parole, pointant un doigt crasseux sous la pluie qui commençait à diminuer.

« J'crois qu'vous pouvez prendre une route plus rapide pour chez Seth Bishop en coupant à travers le pré juste là, en passant l'ruisseau au gué et en escaladant par l'champ fauché d'Carrier et le p'tit bois par-d'là. Ça débouche sur la route du haut près d'chez Seth – juste un peu plus loin. »

Armitage, avec Rice et Morgan, commença à marcher dans la direction indiquée, et la plupart des locaux le suivirent avec lenteur. Le ciel se faisait plus clair et certains signes montraient que la tempête s'était arrêtée. Quand Armitage prit par inadvertance la mauvaise direction, Joe Osborn l'avertit et se plaça en tête pour montrer le chemin. Le courage et la confiance montaient, bien que la pénombre de la colline boisée presque perpendiculaire qui se trouvait vers la fin de leur raccourci, et dont ils devaient escalader les arbres prodigieusement anciens comme une échelle, mît ces qualités à rude épreuve.

Ils finirent par émerger sur une route boueuse et par retrouver le soleil. Ils étaient encore un peu éloignés de l'habitation de Seth Bishop, mais les arbres couchés et les traces hideuses, impossibles à manquer, révélaient ce qui était passé par là. Quelques moments seulement furent consacrés à l'étude des ruines autour du virage. C'était l'incident Frye, répété une nouvelle fois, et rien de vivant ou de mort ne put être trouvé dans aucune des coquilles effondrées qui avaient été autrefois la maison et la grange des Bishop. Personne ne souhaitait rester ici au milieu de la puanteur et de la viscosité goudronneuse, et tous se tournèrent instinctivement vers les lignes d'empreintes menant vers la ferme dévastée des Whateley et les versants couronnés d'autels de Sentinel Hill.

Tandis que les hommes passaient devant les lieux où avait vécu Wilbur Whateley, ils frissonnèrent ostensiblement et semblèrent encore une fois teinter leur zèle d'hésitation. Ce n'était pas une plaisanterie que de traquer quelque chose d'aussi grand qu'une maison, qu'on ne pouvait voir, mais qui possédait toute la malveillance vicieuse d'un démon. Face au pied de Sentinel Hill, les traces quittaient la route et il y avait de nouvelles marques fraîches d'écrasement et d'écartement le long du large andain qui signalait l'ancien passage du monstre et allait et repartait du sommet.

Armitage sortit une longue-vue de poche d'une puissance considérable et examina le flanc couvert de verdure de la colline. Puis il tendit l'instrument à Morgan, dont la vue était plus perçante. Après un moment d'observation, l'homme poussa un cri, passant l'objet à Earl Sawyer et indiquant du doigt un certain point sur le versant. Sawyer, aussi maladroit que la plupart des gens peu familiers des instruments d'optique, tâtonna un peu, mais finit par régler les lentilles avec l'aide d'Armitage. Quand cela fut fait, son cri fut bien moins restreint que celui de Morgan.

« Dieu tout puissant, les herbes et les buissons bougent ! Ça r'monte – tout lent – ça rampe vers le sommet en c'moment même, le ciel seul sait pour quoi faire ! »

Alors les germes de la panique semblèrent se répandre parmi les chercheurs. C'était une chose de chasser une entité sans nom, mais c'en était une autre de la trouver enfin. Les sortilèges marcheraient peut-être – mais si ce n'était pas le cas ? Des voix commencèrent à demander à Armitage ce qu'il savait de la chose et aucune réponse ne parut les satisfaire. Tout le monde semblait se sentir bien trop proche de phases de la Nature et de choses intrinsèquement interdites et largement au-delà de l'expérience sensée de l'humanité.

X

Finalement, les trois hommes d'Arkham – le vieil Armitage à la barbe blanche, le professeur Rice, trapu et grisonnant, et le jeune et maigre docteur Morgan – entamèrent seuls l'ascension de la montagne. Après avoir donné de patientes instructions concernant son réglage et son utilisation, ils laissèrent la longue-vue au groupe terrifié qui restait sur la route. Aussi, tandis qu'ils grimpaient, ils étaient étroitement surveillés à la lunette par les hommes. C'était une entreprise difficile et Armitage dut demander plus d'une fois de l'aide. Bien au-dessus du groupe en plein effort, le grand andain tremblait là où son créateur démoniaque repassait délibérément, à la manière d'une limace. Il devint bientôt clair que les poursuivants étaient en train de gagner du terrain.

Curtis Whateley – de la branche intacte – tenait la longue-vue quand le groupe d'Arkham s'éloigna radicalement de l'andain. Il raconta à la foule que les hommes étaient apparemment en train de tenter d'atteindre un pic intermédiaire surplombant la foulée et situé considérablement en amont de là où les broussailles étaient en train de se courber. Cela, en effet, se révéla exact, et le groupe fut vu en train de gagner l'élévation mineure peu de temps seulement après que l'invisible blasphème l'eut dépassée.

Alors Wesley Corey, qui avait pris la lunette, cria qu'Armitage était en train d'ajuster le pulvérisateur que Rice tenait et que quelque chose était vraisemblablement sur le point d'arriver. La foule s'agita nerveusement, se souvenant que le pulvérisateur était censé donner à l'horreur jusqu'alors jamais vue un moment de visibilité. Deux ou trois hommes fermèrent les yeux, mais Curtis Whateley s'empara à nouveau de la longue-vue et concentra sa vision au maximum. Il vit que Rice, depuis la position avantageuse du groupe au-dessus et en arrière de l'entité, avait d'excellentes chances de pouvoir répandre la puissante poudre aux effets merveilleux. Les spectateurs sans longue-vue n'aperçurent qu'un bref nuage gris – un nuage de la taille d'un assez grand bâtiment – près du sommet de la montagne. Curtis, qui tenait l'instrument, le lâcha avec un cri perçant dans la boue de la route qui remontait à hauteur de cheville. Il tituba et serait tombé sur le sol si deux ou trois autres ne l'avaient attrapé et redressé. Tout ce qu'il put faire, c'était marmonner de façon à demi-audible :

« Oh, oh grand Dieu… cette chose… cette chose… »

Il y eut un pandémonium de questions et seul Henry Wheeler pensa à ramasser le télescope tombé et à en nettoyer la boue. Curtis était au-delà de toute cohérence, et même le pousser à émettre des réponses isolées semblait trop lui demander.

« Plus gros qu'une grange… tout fait d'cordes se tortillant… comme une coque avec la forme d'un œuf de poule, mais plus gros qu'tout, avec des

douzaines de jambes comme des barriques qui se plient à moitié quand elles marchent… rien d'solide là-dedans – tout comme d'la gelée, et faite de cordes séparées qui s'trémoussent… de grands yeux bombés tout partout… dix ou vingt bouches ou des trompes, collées tout l'long des côtés, grosses comme des tuyaux d'poêle, se secouant et s'fermant… tout gris, avec des genres d'anneaux bleus ou violets… *et Dieu du ciel – ce demi-visage au sommet !…* »
Cet ultime souvenir, quel qu'il soit, se révéla dépasser le pauvre Curtis, et ce dernier s'effondra complètement avant d'avoir pu en dire davantage. Fred Farr et Will Hutchins l'emportèrent sur le bas-côté et l'allongèrent sur l'herbe humide. Henry Wheeler, tout tremblant, tourna le télescope retrouvé vers la montagne pour voir ce qu'il pouvait. La lunette discerna trois petites silhouettes, courant apparemment en direction du sommet aussi vite que l'inclinaison de la pente le permettait. Il n'y avait qu'eux – et rien d'autre. Puis tout le monde remarqua un bruit étrangement inhabituel provenant de la profonde vallée derrière, et même dans les sous-bois de Sentinel Hill elle-même. C'était le pépiement d'innombrables engoulevents, et au sein de leurs chœurs perçants semblait rôder une note d'impatience, tendue et maléfique. Earl Sawyer prit à son tour la longue-vue et rapporta que les trois silhouettes se tenaient sur l'arête la plus élevée, potentiellement à hauteur égale avec la pierre d'autel, mais à une distance considérable d'elle. Une des silhouettes, dit-il, semblait lever ses mains au-dessus de sa tête à intervalles réguliers, et tandis que Sawyer mentionnait ces circonstances, la foule crut entendre un léger son à demi musical provenant des hauteurs, comme si un chant tonitruant accompagnait ces gestes rapportés. Ces étranges silhouettes sur ce pic éloigné devaient former un spectacle des plus grotesques et des plus impressionnants, mais aucun observateur n'était d'humeur à formuler une appréciation artistique. « J'imagine qu'il prononce le sort », souffla Wheeler en reprenant le télescope. Les engoulevents pépiaient avec furie, selon un rythme étrange et singulièrement irrégulier, différent pour le moins de celui du rituel apparent.
Soudain, le soleil sembla diminuer, sans l'intervention d'un quelconque nuage discernable. C'était là un phénomène pour le moins étrange qui fut immédiatement remarqué par tous. Un grondement sembla naître sous les collines et se mêler étrangement à un autre, concordant, en provenance du ciel. Des éclairs illuminèrent les hauteurs, et la foule inquiète chercha en vain les signes annonciateurs de l'orage. Les chants des hommes d'Arkham étaient désormais impossibles à manquer, et Wheeler vit à travers la lunette que tous levaient leurs bras à l'unisson de leur incantation rythmée. De certaines fermes éloignées parvinrent les aboiements frénétiques des chiens. Le changement de qualité dans la lumière du jour augmenta, et la foule leva avec étonnement les yeux vers l'horizon. Une pénombre pourpre, née uniquement d'un approfondissement spectral du bleu du ciel, se pressa autour des collines grondantes. Puis un éclair jaillit de nouveau, plus brillant encore, et la foule eut l'impression qu'il révélait une certaine brume qui entourait la pierre d'autel dans les hauteurs lointaines. Nul, pourtant, n'utilisait la longue-vue à cet instant. Les engoulevents continuèrent leurs pulsations irrégulières, et les hommes de Dunwich se préparèrent nerveusement à quelque impondérable menace dont l'atmosphère semblait surchargée.
C'est sans un avertissement que vinrent les mots profonds, cassés et rauques qui ne quitteraient jamais la mémoire du groupe accablé qui les entendit. Ceux-là ne pouvaient être nés d'aucune gorge humaine, car les organes de l'homme ne sont pas faits pour porter d'aussi perverses acoustiques. On eût dit qu'ils venaient des profondeurs elles-mêmes, si leur source n'avait pas été aussi évidemment située sur la pierre d'autel du pic. Il serait presque erroné de les qualifier de *sons*, tant la majorité de leur horrible timbre d'infrabasse s'adressait aux sièges sombres de la conscience et de la terreur, bien plus sensibles que la simple oreille ; et pourtant nous nous devons de faire ainsi, car leur forme était indiscutablement – bien que vaguement – celle de *mots* à demi articulés. Ils étaient lourds – lourds comme les grondements et le tonnerre au-dessus et dont ils étaient l'écho – et pourtant ils ne semblaient venir d'aucun être visible. Et parce que l'imagination suggérait quelque source hypothétique dans le monde des entités invisibles, la foule entassée au pied de la montagne se serra encore davantage et se contracta comme en attendant quelque coup.
« *Ygnaiih… ygnaiih… thflthkh'ngha… Yog-Sothoth…* fit le hideux croassement d'outre-espace. *Y'bthnk… h'ehye–n grkdl'lh…* »
L'impulsion de parole sembla alors chanceler, comme si quelque effrayant combat psychique avait lieu. Henry Wheeler usa ses yeux contre la lunette, mais il ne vit que les trois silhouettes grotesquement humaines sur le pic, qui bougeaient leurs bras furieusement en d'étranges gestes tandis que leur incantation approchait de son apogée. De quels puits ténébreux de peurs ou d'émotions achérontiques, de quels gouffres insondables de conscience extra-cosmique ou d'obscure hérédité longtemps latente, provenaient ces croassements de tonnerre à demi articulés ? Bientôt, ils commencèrent à rassembler à nouveau force et cohérence tandis qu'ils grandissaient en une frénésie pure, totale et ultime.
« *Eh-ya-ya-ya-yahaah–e'yayayayaaaa… ngh'aaaaa… ngh'aaaa… h'yuh… h'yuh… À L'AIDE ! À L'AIDE !… pp-pp pp-PÈRE ! PÈRE ! YOG-SOTHOTH !…* »
Mais ce fut tout. Le groupe pâlissait sur la route, encore bouleversé par les syllabes indiscutablement anglaises qui s'étaient échappées, épaisses et grondantes, de l'épouvantable vide qui résidait derrière la répugnante pierre d'autel ; des mots qu'ils n'entendraient plus jamais. Ils sursautèrent violemment en entendant la terrible détonation qui sembla ébranler alors les collines, le carillonnement assourdissant et cataclysmique dont aucun auditeur ne put situer la source, fût-elle sur la terre ou dans le ciel. Un unique éclair fut lancé depuis le zénith pourpre vers la pierre d'autel, puis un grand raz-de-marée de forces invisibles et d'une puanteur indescriptible partit de la colline pour balayer toute la région. Les arbres, les plantes et les broussailles furent cinglés avec fureur, et la foule terrifiée au pied de la montagne, affaiblie par la fétidité létale qui semblait sur le point de les asphyxier, fut pratiquement arrachée de terre. Les chiens hurlèrent dans le lointain, les herbes vertes et les feuillages prirent une curieuse teinte maladive gris-jaunâtre, et les champs et les forêts se couvrirent de cadavres d'engoulevents.
La puanteur disparut rapidement, mais la végétation ne redevint jamais comme auparavant. Encore aujourd'hui, il reste quelque chose d'étrange et d'impie dans les plantes poussant autour de cette terrible colline. Curtis Whateley reprenait tout juste conscience quand les hommes d'Arkham descendirent lentement de la montagne sous les rayons d'un soleil à nouveau brillant et clair. Ils étaient graves et silencieux, et semblaient remués par des souvenirs et des pensées plus terribles encore que celles qui avaient réduit le groupe de locaux à l'état de gelées tremblotantes. En réponse au désordre de questions qu'on leur posa, ils se contentèrent de hocher la tête et de réaffirmer un fait essentiel :
« La chose est partie pour toujours, dit Armitage. Elle a été dispersée dans la matière d'où elle avait autrefois été tirée et ne pourra jamais exister à nouveau. C'était une impossibilité dans un

monde normal. Seule la plus petite fraction était réellement matérielle au sens où nous l'entendons. Elle ressemblait à son père – et la plus grande partie qui la constituait est retournée à lui, dans quelque vague royaume ou dimension au-delà de notre univers concret ; quelque vague abysse en dehors duquel seuls les rites les plus impies des blasphèmes humains de ces collines pouvaient l'avoir tirée un instant. »

Il y eut un bref silence, et dans cette pause les sens épars du pauvre Curtis Whateley commencèrent à reprendre une certaine continuité ; il plaça alors ses mains sur sa tête avec un gémissement. La mémoire semblait revenir là où elle l'avait laissé, et l'horreur de la vision qui l'avait écrasé éclata à nouveau en lui.

« *Oh, oh mon Dieu, ce d'mi-visage – ce d'mi-visage au sommet… ce visage avec les yeux rouges et la crinière de cheveux d'albinos, et pas d'menton, comme les Whateley… c'était un genre de pieuvre, de mille-pattes ou d'araignée, mais y'avait cette tête avec une moitié d'visage sur l'dessus, et ça ressemblait au sorcier Whateley, sauf que ça f'sait des mètres et des mètres de large…* »

Il s'arrêta, épuisé, pendant que le groupe entier de locaux le dévisageait avec une stupéfaction qui se cristallisait presque en une nouvelle terreur. Seul le vieux Zebulon Whateley, qui se souvenait vaguement des choses anciennes, mais avait gardé le silence jusqu'à présent, parla à voix haute.

« Y a quinze ans de ça, divagua-t-il, j'ai entendu le vieux Whateley dire qu'un jour on entendrait un des gamins d'Lavinny appeler l'nom d'son père au sommet de Sentinel Hill… »

Mais Joe Osborn l'interrompit pour à nouveau questionner les hommes d'Arkham.

« *Qu'est-ce que c'était, en fin d'compte*, et comment le jeune sorcier Whateley, il l'avait tirée de l'air d'où elle venait ? »

Armitage choisit ses mots avec une extrême prudence :

« C'était – eh bien, c'était surtout une force qui n'appartenait pas à notre partie de l'espace, une force qui agissait et grandissait et se formait elle-même selon d'autres lois que celles de notre type de Nature. Nous ne devons pas appeler de telles choses depuis l'extérieur, et seuls les personnes et les cultes les plus déments s'y sont jamais essayés. Il y avait de cette chose en Wilbur Whateley lui-même, suffisamment pour faire de lui un démon et un monstre précoce, et pour faire de sa disparition une vision terrible. Je vais brûler son journal maudit, et si vous autres aviez un brin de sagesse vous dynamiteriez cette pierre d'autel là-haut et démonteriez tous les cercles de pierres levées des autres collines. De telles choses ont attiré les êtres dont les Whateley étaient si friands – les êtres qu'ils s'apprêtaient à lâcher sur le monde tangible pour balayer la race humaine et emporter la Terre dans quelque endroit innomé pour quelque objectif sans nom.

« Pour ce qui concerne la chose que nous venons de renvoyer – les Whateley l'avaient élevée pour jouer un rôle terrible dans les événements à venir. Elle grandit rapidement et fortement pour les mêmes raisons qui firent que Wilbur grandit rapidement et fortement – mais elle le dépassa, car elle portait en elle une plus grande part d'extériorité. Vous ne devez pas demander comment Wilbur a fait pour la tirer des airs. Il ne l'a pas fait. *C'était son frère jumeau, mais il ressemblait davantage que lui à leur père.* »





Chapitre Trois

Création des investigateurs





Chapitre Trois

Création des Investigateurs

De tous les chocs que l'on peut recevoir, aucun n'est plus démoniaque qu'une expérience à la fois trop grotesque pour être crédible et trop prodigieuse pour être envisagée. De fait, rien de ce que j'avais vécu jusque-là ne m'avait préparé à cette terrible vision ou aux merveilles absurdes qu'elle impliquait.

— H. P. Lovecraft, *Je suis d'ailleurs*

À propos de ce chapitre

Dans *L'Appel de Cthulhu*, vous endossez le rôle d'un investigateur, une personne dont la tâche est d'exhumer des secrets interdits, de découvrir des endroits oubliés et, armée de connaissances étrangères à l'humanité, de tenir tête aux horreurs détestables du Mythe de Cthulhu.
Travaillant en équipe, les investigateurs de chaque joueur viennent d'horizons et de métiers hétéroclites. Chacun apporte ses compétences au groupe. Ensemble, unis par l'amitié et par un but commun, ils se dressent face aux ténèbres…
Ce chapitre contient les règles de création des investigateurs. Dans les dernières pages, vous trouverez des méthodes optionnelles de création, ainsi qu'un aide-mémoire de deux pages qui résume les principales étapes.

Avant de lancer les dés

Plus qu'une suite de nombres, un investigateur est le produit de votre imagination. Avant de lancer les dés, vous devriez parler au gardien et écouter ses conseils pour créer un personnage adapté au scénario dans lequel il va évoluer. Votre gardien aura peut-être des instructions particulières, comme une liste de professions autorisées, ou vous laissera entièrement libre.

Les cinq questions à poser avant de commencer :
- À quelle époque ou quelle date se passe le scénario ?
- Dans quel pays ou ville se déroule-t-il ?
- Quelle est la situation de départ ?
- Quelles sont les professions recommandées ou interdites ?
- Les investigateurs se connaissent-ils avant le scénario, et si oui comment ?

Le gardien va vous parler plus ou moins longtemps de son scénario. Écoutez-le attentivement, puis posez vos questions si vous en avez. Quand vous avez une idée d'investigateur, exposez-la au gardien pour lui demander son accord.
À moins que le gardien ne vous l'interdise, discutez avec les autres joueurs du personnage que vous avez envie de jouer. Mettre ses idées en commun est un bon moyen de stimuler son imagination. De plus, vous pourrez ainsi plus facilement créer des liens entre vos investigateurs, ce qui donne un groupe plus fort et plus mémorable.
De la même façon, réinvestissez ce que vous savez du scénario dans votre concept d'investigateur. Il est de votre responsabilité de lui trouver une raison de participer à l'aventure ou à la campagne à venir. Par exemple, si le gardien explique que les investigateurs vont être engagés pour une enquête, votre investigateur peut avoir besoin d'argent. Si le gardien prévient que le scénario commence par un meurtre, vous pouvez proposer de jouer le frère de la victime ou un ami proche. Si la situation de départ exige que les investigateurs assistent à une conférence universitaire, votre personnage peut être l'un des conférenciers. Plus vous l'impliquez dans l'accroche du scénario, mieux c'est.
Le gardien a prévu une histoire palpitante, mais il ne sait pas forcément ce qui

Améliorer le profil de votre investigateur

Le gardien a présenté le concept de son scénario : une expédition de l'Université Miskatonic s'enfonce dans une région inexplorée à la recherche d'un collègue disparu. Agnès demande si son investigateur peut travailler dans le même département que le disparu. Le gardien accepte. Elle approfondit son idée : « J'étais en compétition avec mon collègue disparu. Nous voulions tous les deux publier un article sur le même sujet. » Agnès souhaite en savoir plus. Le gardien l'informe qu'elle ne sait pas grand-chose sur les buts véritables de l'expédition. Si elle en apprend plus, elle pourra peut-être s'en attribuer le crédit ! L'investigateur d'Agnès est maintenant très motivé et il s'intègre parfaitement au scénario.

Créer son propre investigateur à partir de zéro est très amusant. Les règles vous expliquent comment tirer ses caractéristiques, choisir une occupation et des compétences, et développer son passé. Au début d'une partie de *L'Appel de Cthulhu*, nous recommandons que tous les joueurs « tirent » leurs personnages en compagnie de leur futur gardien. Ainsi, chacun connaît le groupe et sait quelle est sa place, assurant une distribution équilibrée des compétences et des occupations.



Les investigateurs viennent de tous les milieux sociaux !



vous plaît ou vous intrigue en tant que joueur. Les liens que vous créez vous-même entre votre investigateur et l'histoire sont certainement plus forts que ceux que le gardien peut vous proposer. Si le gardien vous donne peu d'informations préalables sur son scénario, vous pouvez tout de même ajouter des détails intéressants à votre investigateur. Certes, vous ne saurez pas si ces détails seront utilisés en jeu par le gardien. Faites-lui confiance pour improviser à partir de vos propositions et profitez de la surprise.

Créer votre investigateur

Plusieurs approches sont possibles pour ce qui est de la création d'un investigateur. Réfléchir au type de personnage souhaité avant même de lancer les dés, ou laisser le hasard guider le destin. Ci-dessous, nous présentons les règles dans leur version la plus classique. Les modifications optionnelles sont reléguées en fin de chapitre.

Les étapes

Voici les cinq étapes de la création d'un investigateur :

- **Première étape :** génération des caractéristiques.
- **Deuxième étape :** choix de l'occupation.
- **Troisième étape :** distribution des points de compétence.
- **Quatrième étape :** rédaction du profil.
- **Cinquième étape :** sélection de l'équipement.

Première étape : génération des caractéristiques

Les huit caractéristiques sont l'ossature de votre investigateur. Chacune d'entre elles représente un aspect fondamental de sa personne, comme l'intelligence, la dextérité, et ainsi de suite. Elles servent à comparer le potentiel des investigateurs et l'efficacité de leurs actions et réactions en cours de jeu.

Les valeurs de caractéristique sont générées aléatoirement, en lançant deux ou trois dés à six faces. Le résultat est alors multiplié par 5 pour obtenir un pourcentage allant de 15 à 90 %.

Tirer les caractéristiques

Lorsque vous lancez les dés, notez les résultats sur une feuille de brouillon plutôt que directement sur votre feuille d'investigateur. En effet, les nombres initiaux risquent d'être modifiés par l'âge de votre investigateur.

FOR (Force)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

La force mesure la puissance musculaire. Plus elle est élevée, plus l'investigateur soulève et porte des charges lourdes. Cette caractéristique sert également dans le calcul des dégâts que l'investigateur inflige à mains nues. Réduit à 0 en FOR, un investigateur est invalide, incapable de sortir du lit.

Harvey Walters

Afin d'illustrer les différentes règles de *L'Appel de Cthulhu*, nous sommes honorés de vous présenter Harvey Walters, journaliste et photographe de quelque renom du New York des années 1920. Harvey servira d'exemple à la création de personnages. Afin de différencier Harvey de la personne qui le joue, nous l'avons associé à une joueuse, Anne.
Vous pouvez suivre sa création étape par étape page 39.

Un investigateur est-il viable malgré des caractéristiques basses ?

Dans de nombreux jeux de rôle, plus les caractéristiques d'un personnage sont élevées, plus il sera intéressant à jouer à long terme. Dans *L'Appel de Cthulhu*, des valeurs de caractéristique basses n'impliquent pas que l'investigateur ne pourra pas participer aux efforts du groupe. De plus, une ou deux faiblesses ne font que le rendre plus crédible et attachant, contrairement à un surhomme sans faille ! Plutôt que de rejeter des dés décevants, intégrez le résultat dans la personnalité de votre investigateur. Par exemple, une dextérité basse peut être la conséquence d'une blessure à la jambe ou à la main durant son service dans l'armée de terre, tandis qu'une éducation faible indiquerait une enfance passée dans les rues plutôt qu'à l'école.

CON (Constitution)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

La constitution représente la vigueur, la santé et la vitalité. Les poisons et les maladies s'attaquent directement à la constitution. Les investigateurs ayant une constitution élevée ont généralement plus de points de vie, ce qui leur permet de mieux résister aux attaques et aux coups. Des blessures graves peuvent faire baisser cette caractéristique. À 0 en CON, un investigateur meurt.

TAI (Taille)

lancez 2D6+6, puis multipliez par 5

La taille combine la hauteur et le poids en un seul nombre. Elle sert à voir au-dessus d'un mur, à se faufiler dans un espace étroit ou même à juger quelles têtes dépassent d'une haie. La taille intervient dans les points de vie, les dégâts infligés au corps à corps (via l'impact) et la carrure. La perte d'un membre pourrait se traduire par une diminution de TAI, même si la DEX est plus souvent impactée. Si jamais un investigateur perdait tous ses points de TAI, il disparaîtrait purement et simplement !

DEX (Dextérité)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

Les investigateurs ayant une valeur de dextérité élevée sont plus rapides, plus agiles et plus souples. Un test de DEX est nécessaire pour avoir le réflexe d'at-

traper une racine lors d'une chute dans un ravin, pour réagir plus vite qu'un adversaire ou pour accomplir une tâche délicate. Un investigateur ayant 0 en DEX n'a plus une once de coordination et ne peut plus entreprendre avec succès la moindre activité physique.
En combat, le personnage ayant la DEX la plus élevée agit le premier.

APP (Apparence)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

L'apparence mesure simultanément la beauté et la personnalité. Une personne ayant une APP élevée paraît charmante et agréable, même si elle n'est pas nécessairement belle au sens classique. Un investigateur ayant 0 en APP est repoussant, qu'il soit incroyablement laid ou juste insupportable.

L'APP est utile pour les interactions sociales ou pour faire une bonne première impression.

INT (Intelligence)

lancez 2D6+6, puis multipliez par 5

L'intelligence représente les facultés d'apprentissage, de mémorisation, d'analyse, ainsi que la facilité à comprendre et résoudre des casse-tête com-

Interpréter les nombres

Force

0	Rachitique, ne peut même pas se lever ou tenir des couverts.
15	Faible, mou.
50	Moyenne humaine.
90	L'une des personnes les plus fortes que vous ayez jamais rencontrées.
99	Haltérophile olympique. Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (cheval, gorille).
200 et plus	Force monstrueuse (Gla'aki, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).

Constitution

0	Mort.
1	Malade en permanence, a probablement besoin d'une assistance médicale permanente.
15	Souvent malade, vite fatigué, ne supporte pas la douleur.
50	Moyenne humaine.
90	Rarement malade, résistant et endurant.
99	Increvable, supporte des douleurs inouïes. Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (éléphant).
200 et plus	Constitution monstrueuse, immunisé contre la plupart des maladies terrestres (Nyogtha, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).

Taille

1	Un bébé (1 à 5 kilos).
15	Un enfant, un adulte nain (15 kilos).
60	Moyenne humaine (75 kilos).
80	Très grand et musclé ou enrobé (110 kilos).
99	Obèse ou géant (150 kilos).
150	Une vache ou un cheval (400 kilos) .
180	Humain le plus lourd jamais pesé (634 kilos).
200 et plus	900 kilos (Chaugnar Faugn, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).

Note : Certains humains ont une TAI supérieure à 99.

Dextérité

0	Incapable de se mouvoir sans aide.
15	Lent, maladroit, peu doué de ses mains.
50	Moyenne humaine.
90	Adroit, habile et gracieux (acrobate, danseur d'opéra).
99	Athlète olympique. Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (tigre).
200 et plus	Rapide comme l'éclair, se déplace si vite qu'un œil humain ne peut pas le suivre.

Apparence

0	Si hideux qu'il provoque la peur, le dégoût ou la pitié.
15	Laid, peut-être déformé de naissance ou suite à une blessure.
50	Moyenne humaine.
90	L'une des personnes les plus charmantes que vous puissiez croiser, magnétisme naturel.
99	Le summum du charme et du style (mannequin ou vedette). Maximum humain.

Note : L'APP ne concernant que les humains, elle ne dépasse pas 99.

Intelligence

0	Aucun raisonnement, incapable d'appréhender le monde qui l'entoure.
15	Simplet, ne peut faire que des opérations simples, la lecture est difficile.
50	Moyenne humaine.
90	Rusé, parle sans doute plusieurs langues, comprend les théorèmes les plus compliqués.
99	Génie (Einstein, De Vinci, Tesla, etc.). Maximum humain.
140	Au-delà des limites humaines (Chose Très Ancienne, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).
210 et plus	Intelligence monstrueuse, ses facultés mentales et intellectuelles couvrent plusieurs dimensions (Cthulhu, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).

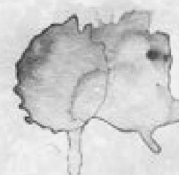
Pouvoir

0	Faible d'esprit, aucune volonté propre, dénué de potentiel magique.
15	Influençable, se laisse facilement mener par le bout du nez.
50	Moyenne humaine.
90	Volontaire, motivé, potentiellement doué pour la magie et l'inexpliqué.
100	Volonté de fer, connexion remarquable avec le plan spirituel et le monde invisible.
140	Au-delà des limites humaines, voire naturelles (Yig, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).
210 et plus	Pouvoir monstrueux, potentiel magique dépassant la compréhension humaine (Cthulhu, cf. Chapitre Quatorze : Monstres, animaux et divinités anciennes).

Note : Le POU humain peut dépasser 100, mais cela reste exceptionnel.

Éducation

0	Un nouveau-né.
15	Parfaitement inculte.
60	Bachelier.
70	Deux ou trois années d'études à la fac.
80	Quatre ou cinq années à la fac.
90	Doctorat, professeur.
96	Autorité mondiale dans son domaine.
99	Maximum humain.



plexes. Avec 0 en INT, un investigateur est un idiot complet, incapable d'un comportement rationnel.
L'intelligence détermine le nombre de points de compétence d'intérêt personnel (INT x2) disponibles lors de la création (cf. page 42). Outre les tests d'intelligence, cette caractéristique est également la base des tests d'idée.
Parfois, l'intelligence d'un investigateur ne paraît pas cohérente avec ses autres caractéristiques. Il faut y voir l'occasion d'approfondir sa personnalité. Par exemple, un personnage doté d'une INT faible et d'une ÉDU élevée pourrait être un professeur pédant ou un champion des jeux de culture générale. Il connaît beaucoup de choses, sans réellement les comprendre. À l'inverse, une INT élevée et une ÉDU faible sont le signe d'un individu ignorant, comme un garçon de ferme qui vient juste d'arriver dans la grande ville, mais pas dépourvu de jugeote.

POU (Pouvoir)

lancez 3D6, puis multipliez par 5

Le pouvoir mesure la détermination et la force de caractère. Plus il est élevé, plus un investigateur est doué pour pratiquer la magie et résister à ses effets. Avec 0 en POU, il n'est plus qu'un zombie, dénué de volonté propre et incapable d'employer la magie. À moins que le contraire ne soit précisé, le POU perdu en jeu l'est définitivement.
Lors de la création, un investigateur a autant de points de santé mentale (SAN) que sa valeur de POU. Le POU détermine également le nombre de points de magie, une ressource qui, contrairement au POU lui-même, se régénère après utilisation. Les points de magie sont égaux à un cinquième du POU.
Le pouvoir des personnes ordinaires et des investigateurs change rarement. Toutefois, les adeptes des arts mystiques du Mythe de Cthulhu ont les moyens de l'augmenter.

ÉDU (Éducation)

lancez 2D6+6, puis multipliez par 5

L'éducation mesure les connaissances formelles et factuelles accumulées par un investigateur, généralement lors d'un cursus scolaire. Elle quantifie les informations connues, plutôt que la capacité à les exploiter, qui est du domaine de l'intelligence. Un investigateur sans ÉDU est un nouveau-né ou un amnésique, rendu innocent et crédule par son manque d'expérience sur le monde.
Une valeur de 60 en ÉDU correspond globalement au baccalauréat. Autour de 70, l'investigateur a probablement passé quelques années sur les bancs de l'université. À partir de 80, il a probablement une thèse ou un diplôme universitaire équivalent. Notez toutefois qu'un autodidacte aura une éducation élevée sans avoir fait d'études classiques, à force de lectures et d'observations.
L'ÉDU intervient dans le nombre de points de compétences liés à l'occupation (cf. page 42) disponibles lors de la création. Elle détermine aussi son pourcentage de base pour la compétence langue maternelle. Enfin, l'ÉDU est utilisée lors des tests de connaissance.

Note : Toutes les références à une caractéristique désignent sa valeur entière (le résultat des dés multiplié par cinq). Tous les modificateurs s'appliquent à cette valeur.

Chance

lancez 3D6, puis multipliez par 5

Lorsque vous créez un investigateur, lancez 3D6 et multipliez par 5 pour obtenir sa valeur de chance. Des tests de chance sont utiles pour résoudre les situations ne dépendant pas directement de l'investigateur (« Y a-t-il un taxi libre dans la rue ? ») ou pour diriger la main aveugle du destin.

Âge

Votre investigateur peut avoir n'importe quel âge entre 15 et 89 ans. Si vous souhaitez qu'il soit plus jeune ou plus âgé que cela, parlez-en à votre gardien. Appliquez les modificateurs propres à sa catégorie d'âge. Ils ne se cumulent pas.

Modificateurs d'âge

De 15 à 19 ans :	Retirez 5 points entre la FOR et la TAI. Réduisez l'ÉDU de 5 points. Lancez deux fois les dés pour déterminer la chance, et gardez le meilleur résultat.
De 20 à 39 ans :	Faites un test d'expérience en ÉDU.
De 40 à 49 ans :	Faites deux tests d'expérience en ÉDU. Retirez 5 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points.
De 50 à 59 ans :	Faites trois tests d'expérience en ÉDU. Retirez 10 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 10 points.
De 60 à 69 ans :	Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 20 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 15 points.
De 70 à 79 ans :	Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 40 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 20 points.
De 80 à 89 ans :	Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 80 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 25 points.

Un test d'expérience en ÉDU est simplement un jet de pourcentage. Si le résultat est strictement supérieur au niveau actuel, ajoutez 1D10 points à la caractéristique. Attention, l'ÉDU ne peut pas dépasser 99.

Remplir la fiche d'investigateur

Lorsque vous écrivez les valeurs de caractéristique sur votre fiche d'investigateur, commencez par mettre le résultat des dés (avant la multiplication) dans la case « cinquième ». Ensuite, multipliez ce nombre par cinq et notez le résultat dans la case « caractéristique ». Enfin, divisez la caractéristique entière par deux, en arrondissant à l'entier inférieur si nécessaire, pour remplir la case « demi ». Certes, cet ordre n'est pas intuitif, mais il fait gagner du temps, croyez-nous.
Vous pouvez aussi utiliser la table de la page 49.

Demis et cinquièmes des caractéristiques

Une fois les caractéristiques déterminées, l'étape suivante consiste à calculer la moitié et le cinquième de leurs valeurs, et à les noter sur la fiche d'investigateur. Trois cases sont prévues à cet effet : une grande pour le niveau entier et deux autres plus petites pour le demi et le cinquième.
Pour le « demi », divisez la valeur entière par deux, puis arrondissez à l'entier inférieur.
Pour le « cinquième », divisez la valeur entière par cinq, puis arrondissez à l'entier inférieur.
Quand les règles parlent de « valeur de caractéristique », elles font toujours référence à la valeur entière (le nombre le plus élevé des trois). Quand on a besoin du demi ou du cinquième, les règles le précisent explicitement, notamment pour les tests majeurs (demi) et extrêmes (cinquième).
Le demi et le cinquième sont les seules fractions de valeur de caractéristique ou de compétence utilisées dans le jeu. On les calcule à l'avance pour ne pas perdre de temps en calcul mental en cours de partie. Vous trouverez un tableau récapitulatif page 49.

Exemple de création d'investigateur

Tout d'abord, Anne doit tirer les caractéristiques d'Harvey. Elle prend une fiche vierge, une feuille de papier et lance trois dés.
Elle obtient un 4. Multiplié par 5, cela donne une force de 20 %. C'est peu ! Harvey est exceptionnellement chétif, mais Anne n'est pas découragée. *L'Appel de Cthulhu* est un jeu où tous les investigateurs ont une chance de briller. Heureusement pour Harvey, Anne tire ensuite un 14, ce qui lui donne une CON de 70 %. C'est un bon score. Harvey est plutôt résistant, ce qui devrait compenser sa petite FOR.
Voilà ses autres caractéristiques : TAI de 80 % (vu qu'il passe tout son temps assis et qu'il ne fait pas d'exercice, il est probablement en surpoids), DEX 60 % (un peu au-dessus de la moyenne), APP 85 % (quels que soient ses défauts, Harvey a une personnalité agréable), INT 85 % (un excellent score), POU 45 % (ce qui lui donne 9 points de magie et une santé mentale initiale assez basse : seulement 45 SAN), ÉDU 80 % (Harvey a sans doute un diplôme universitaire). Enfin, Anne obtient un 9 pour sa valeur de chance. Harvey a donc une chance de départ de 45.
Comme Anne souhaite qu'Harvey ait un peu de bouteille, elle fixe son âge à 42 ans. Elle fait donc deux tests d'expérience en éducation. Sa valeur actuelle est de 80. Sur le premier test, elle fait 86, ce qui lui permet d'ajouter 1D10 à la caractéristique. Le dé tombe sur 4, l'ÉDU d'Harvey est maintenant de 84. Pour le deuxième test, elle obtient 82, ce qui ne donne rien. Elle réduit ensuite sa DEX de 5 (soit 50) et son APP de 5 également (soit 80). Il n'est plus aussi souple que dans sa jeunesse, mais il a encore beaucoup de charme.
Maintenant que les valeurs de caractéristiques ne bougeront plus, Anne les écrit au propre sur sa fiche, ainsi que les demis et cinquièmes. Par exemple, son ÉDU de 84 correspond à un demi de 41 % et un cinquième de 16 % (puisqu'on arrondit à l'entier inférieur). La joueuse inscrit tout cela dans les cases appropriées de la fiche d'investigateur. Elle fait ensuite de même pour les autres caractéristiques.
Ensuite, elle s'intéresse à l'impact et à la carrure. Comme la somme de sa FOR et de sa TAI est de 100, Harvey a un impact et une carrure de 0. Le total de sa CON de 70 et de sa TAI de 80 fait 150, ce qui, divisé par 10, donne 15 points de vie.
Harvey a une FOR de 20, une TAI de 80 et une DEX de 55. Puisque sa FOR et sa DEX sont toutes les deux inférieures à sa TAI, son MVT est de 7. Cette valeur est encore réduite d'un point (soit MVT 6), à cause de son âge. Harvey n'est pas fait pour le sprint !
Anne a décidé qu'Harvey sera journaliste, pour *Enigma Magazine*. Les journalistes ont ÉDU x4 points de compétences d'occupation. Pour Harvey, 84 x 4 donne 336 points à distribuer dans les compétences de journaliste et en crédit.
Puisqu'il a déjà un niveau de base de 84 % en langue maternelle (anglais), Anne ne voit pas l'utilité d'y attribuer des points. Elle décide qu'Harvey lit le latin, une langue usuelle des ouvrages du Mythe. Elle ajoute 65 points à la compétence de base de 1 %, ce qui lui donne 66 % en latin au prix de 65 de ses 336 points. Il lui reste 271 points d'occupation. Elle en dépense 60 en persuasion, ce qui l'amène à 70 %. Pour jauger les personnes qu'il interroge, elle ajoute 55 points en psychologie (soit 65 %). En tant que journaliste d'investigation, Harvey doit savoir poser des questions et reconnaître les réponses franches. Il ne reste plus que 156 points. Un bon reporter doit collecter des preuves, et dans les années 1920, on croit encore les images. Anne met donc 20 points en arts et métiers (en choisissant la spécialité photographie), pour un total de 25 %. Cela laisse 135 points.
Pour un journaliste, on recommande un crédit compris entre 9 et 60. Un niveau de 41 indique que le travail d'Harvey paie bien. Quelqu'un a dû le recommander auprès de l'éditeur. C'est également le signe d'une certaine reconnaissance dans son domaine, mais pas au point qu'on lui sorte le tapis rouge !
Les journalistes ont droit à deux compétences de spécialité personnelle. Anne choisit l'archéologie, à laquelle elle consacre 38 points (pour un niveau de 39 %), et le droit, où elle met 57 points (pour un total de 62 %). Anne a dépensé tous ses points d'occupation. Harvey est doué pour la communication, ce qui est utile à un reporter, et pour une compétence liée au Mythe, l'archéologie.
Harvey distribue également deux fois son INT de 85 (soit 170) en compétences d'intérêt personnel. Anne dépense ces points comme elle le souhaite. Elle en consacre 49 à acquérir pilotage (avion) à 50 %, ce qu'elle trouve excitant. Comme elle pense qu'Harvey passera du temps à rechercher des informations sur des évènements mystérieux, elle ajoute 35 points en bibliothèque, ce qui l'amène à 55 %. Il lui reste 86 points, qu'elle investit dans des compétences plus générales, mais utiles : 20 points en écouter (45 %), 25 points en occultisme (30 %), ce qui indique qu'il a encore beaucoup à apprendre, et les 41 points restants en archéologie, sa compétence favorite, qui monte ainsi à 80 %. Comme l'arme de prédilection d'Harvey est la plume, elle choisit de n'augmenter ni combat rapproché, ni combat à distance.
Ayant dépensé tous ses points, Anne calcule et inscrit les demis et cinquièmes de chacune des compétences d'Harvey sur sa fiche d'investigateur.
Harvey a une valeur de crédit de 41, soit un niveau de vie moyen. Il peut séjourner dans des hôtels de qualité moyenne, manger dans des restaurants économiques et prendre le taxi de temps en temps.
Anne s'attaque maintenant à son profil. Dans la case « Description », elle écrit : « Séduisant et bien habillé, malgré un léger embonpoint ». Pour la suite, elle tire sur les tables aléatoires. Pour ses idéologies et croyances, elle obtient un 4, soit « Croit au destin ». Cela signifie qu'Harvey est un brin superstitieux. Ensuite, un 2 pour la personne importante : « Un grand-parent ». Anne préfère qu'Harvey soit attaché à un oncle, mais pourquoi ? Le dé répond 9, ce qui signifie qu'Harvey souhaite prouver qu'il est meilleur que lui. Ensuite, un lieu significatif. Un résultat de 4 indique : « Le sanctuaire où il se retire pour méditer ». Étant un bûcheur, peut-être qu'Harvey aime passer du temps dans son bureau à travailler ses textes. Ensuite, un 1 suggère comme bien précieux un objet en lien avec sa meilleure compétence. Harvey ayant 80 % en archéologie, le gardien propose que son oncle, un archéologue, lui ait transmis sa passion et son savoir alors qu'il était encore enfant. L'idée plaît à Anne, qui déclare que l'oncle d'Harvey était obsédé par l'archéologie, mais qu'il n'est plus que l'ombre de lui-même. Si les médecins attribuent sa dégénérescence à l'âge, il y a peut-être une autre cause. L'un des vieux artefacts de sa collection l'aurait-il poussé sur le chemin de la démence ? Ses trouvailles reposent aujourd'hui dans le bureau d'Harvey. S'estimant plus déterminé et plus fort, l'investigateur est convaincu qu'il triomphera là où son oncle a échoué. Enfin, Anne obtient un 7 pour le trait d'Harvey : « Coureur de jupon », ce qui convient parfaitement à un bel homme comme lui.
Harvey n'a besoin de rien de plus pour commencer à jouer, si ce n'est un carnet, un crayon et un penny porte-bonheur. Si Anne souhaite qu'il possède une voiture, elle devrait ponctionner ses réserves, puisqu'un véhicule n'apparaît pas dans le niveau de vie moyen des années 1920.
Harvey est maintenant fin prêt à se lancer à l'aventure !

Valeurs dérivées

Outre les caractéristiques, un investigateur possède d'autres valeurs communes, dérivant des premières.

Impact et carrure

Les coups d'une créature grande et forte font plus mal que ceux d'une autre petite et malingre.
Pour déterminer l'impact et la carrure de votre investigateur, faites la somme de sa FOR et de sa TAI, puis consultez la *Table I : Impact et carrure*, ci-contre.
L'impact est un modificateur simple ou un dé qui s'applique aux dégâts infligés par l'investigateur en combat rapproché, que ce soit à mains nues ou à l'aide d'une arme comme un gourdin ou un couteau.
La carrure sert à certaines manœuvres. Elle permet également de comparer rapidement la grandeur relative des adversaires.
Note : L'impact ne s'applique pas aux armes à feu.

Points de vie (PV)

Les points de vie servent à suivre les dégâts accumulés par un investigateur, un personnage non-joueur ou un monstre au cours du jeu. Ils indiquent combien de temps il résiste avant de tomber inconscient, évanoui ou mort.
Les points de vie sont égaux à la somme de la CON et de la TAI, divisée par dix, en arrondissant à l'entier inférieur.
La fiche d'investigateur est conçue pour vous aider à noter les fluctuations des points de vie.
Inscrivez le total dans la case « points de vie ».

Mouvement (MVT)

En un round de combat, un investigateur se déplace d'un nombre de mètres égal à son MVT s'il marche et à cinq fois cette valeur s'il court.

Si la FOR et la DEX sont strictement inférieures à la TAI : MVT 7
Si la FOR ou la DEX est égale ou supérieure à la TAI, ou si elles sont toutes les trois égales : MVT 8
Si la FOR et la DEX sont supérieures à la TAI : MVT 9

De 40 à 49 ans : Réduisez le MVT de 1 point.
De 50 à 59 ans : Réduisez le MVT de 2 points.
De 60 à 69 ans : Réduisez le MVT de 3 points.
De 70 à 79 ans : Réduisez le MVT de 4 points.
De 80 à 89 ans : Réduisez le MVT de 5 points.

Table I : Impact et carrure

FOR + TAI	Impact	Carrure
2-64	–2	–2
65-84	–1	–1
85-124	0	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2

Un investigateur ayant une FOR et une TAI combinées de 134 ajoute 1D4 aux jets de dégâts au corps à corps, tandis qu'un autre dont le total n'est que de 70 réduit ses dégâts d'un point.

Deuxième étape : choix de l'occupation

L'occupation d'un investigateur est la façon dont il gagne sa vie, qu'il soit médecin, étudiant ou escroc de bas étage. Une occupation reflète également son champ d'expertise et ses compétences les plus importantes.
Néanmoins, le métier de votre investigateur aura un effet limité en cours de partie. Il sert essentiellement lors de la création, pour fixer ses compétences initiales et définir son histoire personnelle.
Voici une liste d'occupations typiquement lovecraftiennes : antiquaire, auteur, dilettante, inspecteur, journaliste, médecin et professeur. D'autres occupations, que l'on rencontre rarement dans les récits de Lovecraft, peuvent néanmoins être intéressantes et amusantes dans le cadre de *L'Appel de Cthulhu*.
Une occupation regroupe un ensemble de compétences. Par exemple, pour antiquaire : « Arts et métiers (au choix), bibliothèque, estimation, histoire, langues, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque ». Certaines occupations n'offrent pas de compétence libre, d'autres en proposent deux ou plus.
Le *Chapitre Quatre : Occupations* contient un vaste choix d'occupations. La plupart s'appliquent à n'importe quelle période historique. Toutefois, certaines sont plus limitées, comme le pirate informatique qui n'existe qu'à l'époque moderne. Vous ne pouvez choisir que des compétences appropriées à la période où vous jouez. En cas de doute, consultez votre gardien.
Une fois que vous vous êtes décidé sur l'occupation de votre investigateur, écrivez-la sur sa fiche, puis notez les compétences associées.
Toutes les compétences sont décrites dans le *Chapitre Cinq : Compétences*.

Choisir une occupation

Plusieurs points méritent réflexion avant de choisir une occupation.
Essayez de visualiser votre investigateur tel que vous l'imaginez. Cherchez des occupations correspondant à ce concept. Souvenez-vous, l'important est de bâtir un personnage qui vous plaît et que vous avez envie d'interpréter. Ses caractéristiques et son occupation, mais aussi son sexe, son âge et son profil, définissent qui il est.
Examinez les compétences associées à chaque occupation et repérez celles qui vous intéressent. Si vous souhaitez que votre investigateur soit un homme d'action, orientez-vous vers une occupation proposant des compétences comme combat rapproché, grimper et lancer. Si vous penchez plutôt pour un investigateur plus cérébral, briguez les compétences bibliothèque, trouver objet caché et psychologie.
Réfléchissez également aux choix des autres joueurs et aux occupations et compétences de leurs investigateurs.
Des personnages variés sont nécessaires pour former un groupe équilibré, capable d'affronter toutes les situations. Demandez à votre gardien quelles sont les occupations les plus adaptées au type de scénario prévu. Il l'aura peut-être mentionné dans sa présentation initiale.
Discutez avec les autres joueurs pour générer un groupe cohérent. Après tout, il serait étrange d'emmener des musiciens en Antarctique. Dans le cas d'une campagne, les investigateurs doivent avoir une raison de rester ensemble. Vous trouverez des idées dans le *Chapitre Six : Organisations pour investigateurs*.
Souvenez-vous que le plus important n'est pas ce que votre investigateur sait faire ou pas, mais la façon dont vous allez le jouer.



Troisième étape : distribution des points



de compétence

Compétences d'occupation

Après avoir choisi le métier de votre investigateur, calculez le nombre de points de compétence dont vous disposez, à l'aide de la formule spécifiée pour son occupation. Vous devez maintenant dépenser ces points pour augmenter le niveau des compétences associées à son occupation, c'est-à-dire ses compétences professionnelles. Réservez une partie de ces points au crédit, dans l'intervalle indiqué par l'occupation. Il n'est pas nécessaire d'allouer des points à chacune des compétences d'occupation. Toutefois, les points inutilisés sont perdus. Vous avez sans doute remarqué que, sur la fiche d'investigateur, chaque compétence est suivie d'un nombre entre parenthèses. Il s'agit de ses chances de succès par défaut. Les points attribués à une compétence s'ajoutent à cette base. Écrivez au crayon le total des chances de base et des points dépensés pour chaque compétence sur votre fiche d'investigateur. Nous vous conseillons de distribuer les points d'intérêt personnel (cf. ci-dessous) avant de calculer les demis et les cinquièmes, puisque ces points peuvent aller aux mêmes compétences que les points d'occupation.

Compétences d'intérêt personnel

Les expériences et les connaissances développées dans le cadre d'un loisir ou d'une activité non professionnelle n'en sont pas moins utiles à un investigateur. Multipliez son INT par 2 pour connaître le nombre de points à attribuer aux compétences d'intérêt personnel. Vous pouvez mettre ces points dans n'importe quelle compétence, y compris celles associées à votre profession, à l'exception de Mythe de Cthulhu (à moins d'avoir l'autorisation expresse du gardien).
Maintenant que vos compétences ont leurs valeurs définitives, calculez leurs demis et leurs cinquièmes, comme pour les caractéristiques. Des cases sont prévues pour les noter sur la fiche d'investigateur. Vous trouverez une table de référence pour les demis et les cinquièmes, page 49.

Compétences de combat

Si vous souhaitez que votre investigateur sache se battre, tournez-vous vers les différentes spécialisations de combat rapproché et de combat à distance. Vous pouvez y affecter des points d'occupation (selon les cas) et d'intérêt personnel. Quand une occupation comprend la compétence combat rapproché ou combat à distance, mais qu'aucune spécialisation n'est précisée, vous pouvez en choisir une ou plusieurs à votre guise (cf. le *Chapitre Cinq : Compétences*).

Crédit

Le crédit de départ d'un investigateur est calculé pendant sa création, en fonction de sa profession (cf. le *Chapitre Quatre : Occupations*). Il détermine l'argent à sa disposition en cours de partie, ainsi qu'une indication de son niveau de vie et de sa place dans la société (cf. crédit dans le *Chapitre Cinq : Compétences*).
La compétence crédit a une valeur par défaut de 0. Chaque profession suggère un intervalle de crédit possible, plus ou moins large. Le niveau choisi reflète le rang de l'investigateur dans son métier. Par exemple, l'occupation criminel convient aussi bien à un simple pickpocket (crédit 09) ou qu'à un richissime chef de clan mafieux (crédit 90). Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur dans cet intervalle, tant que vous investissez les points de compétence nécessaires.
On distingue six catégories de niveau de vie : indigent, pauvre, moyen, aisé, riche et richissime. À chacune correspondent un style de vie, un type de logement, une façon de se déplacer et un budget pour les dépenses quotidiennes.

Quatrième étape : rédaction du profil

Aucun des hommes qui participèrent à ce terrible raid n'en a jamais reparlé. Les quelques bribes d'informations qui nous sont parvenues viennent de témoignages extérieurs. Il y a quelque chose de proprement effrayant dans la méticulosité avec laquelle ils ont détruit la moindre allusion à leur raid.
— H. P. Lovecraft,
L'Affaire Charles Dexter Ward

La plupart des idées et des capacités qui rendent un investigateur intéressant et amusant à jouer ne sont pas le résultat du hasard, mais de choix. Pensez aux évènements, aux amis, aux ennemis, aux tragédies et aux triomphes qui ont pu amener votre investigateur à plonger dans les secrets du Mythe.
Il y a dix catégories sur le verso de la fiche d'investigateur. Tâchez d'écrire au moins un aspect pour les six premières (« Description », « Idéologie et croyances », « Personnes importantes », « Lieux significatifs », « Biens précieux » et « Traits »). S'il n'est pas indispensable d'avoir une entrée dans chaque catégorie, rappelez-vous que définir son investigateur est essentiel pour lui donner vie. Vous serez peut-être amené à ajouter ou modifier des aspects en cours du jeu.
Les catégories « Séquelles et cicatrices », « Phobies et manies », « Ouvrages occultes, sorts et artefacts » et

Niveaux de vie

Un investigateur peut faire des achats correspondant à son niveau de vie, que ce soit pour son logement, sa nourriture ou ses frais de voyage, tant que cela reste dans les limites établies. S'il souhaite aller au-delà, consultez la *Table II : Espèces et capital*.

Crédit 0 : indigent
Un investigateur indigent ne peut même pas s'offrir le strict nécessaire.
Logement : Dans la rue.
Voyage : Marche, auto-stop ou passager clandestin dans un train ou sur un bateau.

Crédit 1 à 9 : pauvre
Un investigateur pauvre a du mal à se payer un toit et un repas frugal par jour.
Logement : Limité à des locations crasseuses et des hôtels minables.
Voyage : Transport public en troisième classe. Les moyens de transport possédés seront bon marché et peu fiables.

Crédit 10 à 49 : moyen
Un investigateur aux revenus moyens peut s'offrir un certain confort, trois repas par jour et se faire plaisir de temps en temps.
Logement : Une maison ou un appartement modeste, en tant que locataire ou propriétaire. Peut descendre dans des hôtels pratiquant des prix modérés.
Voyage : Toutes formes de voyage ordinaires, mais pas en première classe. À l'époque moderne, l'investigateur possède probablement une voiture fiable.

Crédit 50 à 89 : aisé
Un investigateur aisé a accès au luxe et au confort.
Logement : Une vaste résidence, éventuellement avec des domestiques (majordome, gardien, bonne, jardinier, etc.). Peut avoir une résidence secondaire à la campagne ou à l'étranger. Descend dans des hôtels luxueux.
Voyage : Première classe. L'investigateur peut posséder une voiture de luxe ou son équivalent selon l'époque.

Crédit 90 à 98 : riche
Un investigateur riche peut se permettre un luxe et un confort indécents.
Logement : Un domaine ou une résidence de grand standing, avec de nombreux domestiques. Plusieurs résidences secondaires. Descend dans des palaces.
Voyage : Première classe. À l'époque moderne, il possède plusieurs voitures de luxe.

Crédit 99 : richissime
Comme riche, mais l'argent n'est plus un problème. Les individus de cette catégorie comptent parmi les plus grandes fortunes mondiales.

« Rencontres avec des entités étranges » sont destinées à être remplies pendant le jeu. Évidemment, certains investigateurs peuvent avoir dès la création une blessure ou un handicap, si leur passé le justifie. Dans ce cas, notez-le.
Phrases courtes et percutantes, les aspects d'un investigateur ont trois fonctions principales.
Tout d'abord, ils posent les bases de son interprétation et vous rappellent quels sont ses liens avec le monde extérieur.
Deuxièmement, ils peuvent servir à récupérer des points de santé mentale durant la phase de développement.
Troisièmement, à mesure que l'investigateur appréhende le Mythe de Cthulhu et que sa santé mentale se dégrade, il voit sa vie et sa personnalité se désagréger sous ses yeux. Tout ce qui lui était cher n'a plus aucun sens. Ainsi, une crise de folie ou une blessure grave justifient parfois l'ajout ou la modification d'un aspect. Quand il en a trop vu, les seules choses qui relient un investigateur au réel sont la démence et la douleur.

Soyez explicite, mélodramatique et lapidaire

Un aspect doit donner le maximum d'informations en quelques mots. Par exemple, « mon épouse » est trop court, puisque rien n'est dit sur la nature de votre relation.

- Donnez des noms. Identifiez les personnes, les endroits, les objets ou les concepts.
- Évoquez des sentiments. Piochez dans tout le panel d'émotions positives ou négatives.
- Optez pour des termes forts, comme « raffoler » ou « haïr », plutôt que « apprécier » ou « n'aime pas ».
- Évitez les précautions inutiles. Dites « doit » plutôt que « devrait ».
- Rédigez d'un point de vue personnel et engagé.

Pensez aux évènements historiques auxquels a pu participer votre investigateur. Est-il l'un des rares survivants du Titanic ? Était-il policier à New York le 11 septembre 2001 ? Ou en première ligne de la guerre des Boers ? Intégrer un évènement aide grandement à définir la philosophie de votre personnage, en construisant son passé sur des bases connues.
Vous trouverez une chronologie succincte de l'ensemble du xxe siècle dans le *Chapitre Dix : Annexes*, et une étude de l'époque classique dans le *Chapitre Huit : Les Années folles aux États-Unis.*

S'inspirer de tables aléatoires

Il n'est pas toujours évident d'inventer à la demande des éléments à ajouter à un

Quelques conseils pour un profil réussi

Pensez aux caractéristiques et aux compétences de votre investigateur. Quels sont ses points forts et ses points faibles ? Pourquoi ? Une bonne compétence en combat à distance peut venir d'une enfance passée à la campagne et de parties de chasse avec son père et ses frères. Il peut aussi avoir pris des cours de tir lorsqu'il est arrivé en ville, parce qu'il craignait pour sa sécurité. Une personne douée en mécanique peut en avoir fait sa profession ou être un simple bricoleur du dimanche.
Réfléchissez à l'origine des talents de votre investigateur. Est-ce son métier, ses loisirs ou son éducation ? Notez vos idées sur un papier de brouillon.
Pensez à sa scolarité. À quel niveau correspond sa valeur d'ÉDU ? A-t-il été à la faculté ? A-t-il développé ses compétences sur le tas ? S'il est allé à l'université, appartenait-il à un club ou une fraternité ? Si son ÉDU est dans la moyenne ou plus basse, l'investigateur a-t-il abandonné ses études pour une raison ou une autre ?
Et qu'en est-il de sa profession ? Pourquoi s'est-il dirigé vers cette voie ? A-t-il travaillé ailleurs auparavant ? Peut-être a-t-il changé de carrière, ce qui explique des points dans une compétence éloignée des besoins de son métier actuel.
Il n'est pas essentiel de créer un arbre généalogique complexe, avec des notices détaillées pour tous les membres de la famille. Contentez-vous des plus importants aux yeux de l'investigateur, en exposant en quelques mots leur lien familial et leur relation. On ne sait jamais : si l'investigateur meurt ou est blessé en se frottant au Mythe, son frère ou sa sœur peut reprendre le flambeau.
Ne soyez pas trop volubile. Quelques phrases ou items suffisent. Si vous en faites trop, vous risquez d'étouffer votre créativité pendant le jeu. Vous passerez votre temps à relire le verso de votre fiche pour vous conformer à ce qui est écrit. Vous en découvrirez plus sur votre investigateur en cours de partie, soit en écoutant les suggestions du gardien, soit en tirant de nouvelles idées de ses péripéties. N'hésitez pas à ajouter tout cela à vos notes. Un personnage ne prend véritablement vie qu'une fois qu'il est joué. Laissez-lui un espace de liberté, sinon il ne grandira pas.

Quelle peut être l'histoire de ce vagabond ?

Étoffer un aspect

Partons de « *mon épouse* ». D'abord, donnons-lui un nom : « *mon épouse, Annabelle* ». Maintenant, injectons un lien émotionnel : « *mon épouse bien-aimée, Annabelle* ». Plus mélodramatique : « *mon épouse bien-aimée, Annabelle. Je ne pourrais pas vivre sans elle* ». Et voilà, nous avons bien plus d'informations et de contexte. Bien sûr, les choses auraient pu tourner autrement : « *mon épouse Annabelle, qui fait de ma vie un enfer* » ou « *ma pauvre épouse Annabelle, si seulement nous pouvions avoir un enfant* ».

profil. Les tables aléatoires qui suivent sont là pour vous aider. Vous pouvez vous laisser guider par les dés, ou lire la table et choisir ce qui vous plaît, ou encore vous en servir d'inspiration.
Nous avons inclus une table pour chaque catégorie du profil. Chaque entrée donne des exemples plus précis pour stimuler votre imagination. Ne vous laissez pas enfermer par le résultat du dé. Si cela ne convient pas à l'image que vous vous faites de votre investigateur, relancez le dé ou choisissez vous-même une autre entrée. Cela dit, ne soyez pas trop prompt à rejeter la proposition du hasard. Bien exploitée, une suggestion à première vue incongrue donne au personnage une touche bienvenue de complexité et profondeur. Par-dessus tout, rappelez-vous que les tables aléatoires ne sont pas là pour remplacer votre imagination, mais pour la stimuler. Voyez chaque jet de dé comme une opportunité. Saisissez-la ou refusez-la, mais dans tous les cas, ruminez-la et utilisez-la pour rebondir. Rassemblez le tout en un profil cohérent, pour obtenir un personnage crédible.

Par exemple, *vous créez un investigateur d'une vingtaine d'années, a priori célibataire. La table « Personnes importantes » indique un enfant. Vous n'aviez pas envisagé votre personnage comme un père, mais pourquoi pas ? Cet enfant n'était peut-être pas désiré. Envisagez les options : il a eu une liaison avec une femme mariée, son épouse est morte et leur enfant placé, ou il a un foyer stable et heureux.*

Description

En quelques adjectifs, résumez la première impression que laisse votre investigateur, en prenant son apparence (APP) en compte. Elle ne donne pas nécessairement un reflet parfait de sa personnalité. On peut avoir l'air bougon, tout en étant ouvert et amical.
Voici quelques possibilités :

Sévère	Sale	Élégant
Joli	Jeune	Pâle
Distingué	Gros	Rougeaud
Empâté	Débraillé	Studieux
Brutal	Maussade	Enrobé
Robuste	Bronzé	Mince
Beau	Timide	Carré
Sensuel	Délicat	Ordinaire
Désordonné	Maladroit	Ridé
Étincelant	Disgracieux	Intellectuel
Las	Juvénile	Musclé
Poilu	Insipide	Frêle

Idéologie et croyances

Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques.

1. Vous vénérez une puissance supérieure (par exemple, Vishnou, Jésus Christ, Haïlé Sélassié Ier…).
2. L'humanité peut se passer de religion (par exemple, athée convaincu, humaniste, laïc…).
3. La science a toutes les réponses. Choisissez le domaine qui l'enthousiasme (par exemple, évolution, cryogénie, exploration spatiale…).
4. Croit au destin (par exemple, karma, système de classe, superstition…).
5. Membre d'un club ou d'une société secrète (par exemple, les francs-maçons, Institut des Femmes, Anonymous…).
6. La société est pourrie de l'intérieur. Il faut la nettoyer. De quoi ? (par exemple, drogue, violence, racisme…).
7. L'occulte (par exemple, astrologie, esprits, tarot…).
8. Politique (par exemple, conservateur, socialiste, libéral…).
9. « Il n'y a pas d'autre pouvoir que l'argent, et il sera mien. » (par exemple, radin, entrepreneur, impitoyable…)
10. Militant ou activiste (par exemple, féministe, droits des homosexuels, syndicaliste…).

Personnes importantes

Lancez 1D10 ou choisissez sur les deux tables. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques. Pensez à donner un nom à ces personnes.

Tout d'abord, qui ?

1. Un parent (par exemple, mère, père, belle-mère…).
2. Un grand-parent (maternel ou paternel).
3. Un frère ou une sœur (ou demi-frère, ou belle-sœur…).
4. Un enfant (par exemple, fils ou fille).
5. Un compagnon (par exemple, épouse, fiancé, amant…).
6. La personne qui lui a enseigné sa compétence d'occupation la plus élevée. Réfléchissez où il peut l'avoir apprise (par exemple, à l'école, en apprentissage, en famille…).
7. Un ami d'enfance (par exemple, camarade de classe, voisin, ami imaginaire…).
8. Une personne célèbre. Votre idole ou votre héros. Vous ne l'avez probablement jamais rencontré (par exemple, une vedette de cinéma, un politicien, un musicien…).
9. Un autre investigateur du groupe. Choisissez-le vous-même ou laissez faire le hasard.
10. Un personnage non-joueur du scénario. Demandez au gardien de le choisir pour vous.

Ensuite, déterminez la raison pour laquelle cette personne est si importante aux yeux de l'investigateur. Toutes ces options ne convenant pas à toutes les personnes, vous aurez peut-être à relancer le dé ou à choisir par vous-même.

1. Il a une dette envers elle. Quelle aide lui a-t-elle apportée ? (par exemple, elle lui a prêté de l'argent, elle l'a hébergé lors d'une mauvaise passe, elle l'a pistonné pour son premier travail…).
2. Elle lui a appris quelque chose. Quoi ? (par exemple, une compétence, le sens de l'amour, à être un homme…).
3. Elle donne un sens à sa vie. Comment ? (par exemple, il ambitionne de lui ressembler, il désire être à ses côtés, il veut la rendre heureuse…).
4. Il lui a fait du tort et souhaite se réconcilier. Qu'a-t-il fait ? (par exemple, lui a volé de l'argent, l'a dénoncée à la police, a refusé de l'aider alors qu'elle était dans le besoin…).
5. Des instants partagés. De quel ordre ? (par exemple, vous avez traversé une situation difficile à deux, vous avez grandi ensemble, vous étiez dans la même unité pendant la guerre…).
6. Il souhaite lui prouver sa valeur. Comment ? (par exemple, en décrochant un bon travail, en trouvant une épouse modèle, en achevant ses études…).
7. Il l'idéalise (par exemple, pour sa fortune, sa beauté, son œuvre…).
8. Il éprouve des regrets (par exemple, il aurait dû mourir à sa place, elle s'est fâchée après qu'il a eu des paroles malheureuses, il n'a pas eu le courage de la soutenir

quand il aurait pu…).
9. Il souhaite prouver qu'il est meilleur qu'elle. Quelle était sa tare ? (par exemple, paresse, alcoolisme, n'a jamais exprimé son amour…).
10. Elle lui a fait du tort et il souhaite se venger. De quoi l'accuse-t-il ? (par exemple, la mort d'un être proche, sa déchéance financière, la fin de son couple…).

Lieux significatifs

Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques. Trouvez un nom pour cet endroit.

1. L'établissement où il a fait ses études (par exemple, une école, une université, l'atelier où il a fait son apprentissage…).
2. Sa ville natale (par exemple, un village de campagne, une petite ville, une grande ville…).
3. L'endroit de son premier amour (par exemple, une salle de concert, un lieu de villégiature, un abri anti-aérien…).
4. Le sanctuaire où il se retire pour méditer (par exemple, une bibliothèque, une promenade sur son domaine, un coin poissonneux où il va à la pêche…).
5. L'endroit où il voit ses amis (par exemple, un club privé, le bar du coin, la maison d'un oncle…).
6. Un lieu lié à son idéologie ou ses croyances (par exemple, une église, La Mecque, Stonehenge…).
7. La tombe d'une personne importante de sa vie. Qui ? (par exemple, un parent, un enfant, un être aimé…).
8. Sa maison de famille (par exemple, un domaine à la campagne, un appartement de location, l'orphelinat où il a grandi…).
9. L'endroit où il a été le plus heureux de toute sa vie (par exemple, le jardin public de son premier baiser, son université, la maison de sa grand-mère…).
10. Son travail (par exemple, le bureau, la bibliothèque, la banque…).

Biens précieux

Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques.

1. Un objet lié à sa plus haute compétence (par exemple, un beau costume, de faux papiers, un coup-de-poing américain…).
2. Un objet essentiel à son occupation (par exemple, une sacoche de médecin, une voiture, une pince-monseigneur…).
3. Un souvenir de son enfance (par exemple, une bande dessinée, un canif de poche, une pièce porte-bonheur…).
4. Un souvenir d'une personne disparue (par exemple, un bijou, une photographie pliée dans son porte-feuille, une lettre…).
5. Un objet offert par la personne qu'il aime (par exemple, une bague, un journal intime, une carte…).
6. Sa collection (par exemple, des tickets de bus, des animaux empaillés, des disques…).
7. Une chose qu'il a trouvée, mais dont il n'a aucune idée de ce que cela peut être. Il cherche des réponses (par exemple, une lettre écrite dans une langue mystérieuse retrouvée dans une armoire, une étrange flûte d'origine inconnue trouvée dans les affaires de son père, une drôle de boule en argent qui était enterrée dans son jardin…).
8. Un objet sportif (par exemple, une batte de cricket fétiche, un ballon de football signé, une canne à pêche…).
9. Une arme (par exemple, son pistolet de l'armée, son vieux fusil de chasse, le couteau dissimulé dans sa botte…).
10. Un animal de compagnie (par exemple, un chien, un chat, une tortue…).

Traits

Lancez 1D10 ou choisissez sur la table. Adaptez le résultat à votre investigateur en ajoutant des détails spécifiques.

1. Généreux (par exemple, donne de gros pourboires, aide toujours les personnes dans le besoin, philanthrope…).
2. Aime les animaux (par exemple, adore les chats, a grandi dans une ferme, s'entend avec les chevaux…).
3. Rêveur (par exemple, suit ses envies, visionnaire, créatif…).
4. Hédoniste (par exemple, met de l'animation dans les fêtes, plein d'humour une fois ivre, préfère vivre intensément que longtemps…).
5. Parieur et audacieux (par exemple, doué pour le poker, veut tout essayer au moins une fois, aime prendre des risques…).
6. Bon cuisinier (par exemple, fait des gâteaux succulents, peut préparer un repas à partir de n'importe quoi, palais raffiné…).
7. Coureur de jupons/séductrice (par exemple, aguicheur, voix profonde, regard ensorceleur…).
8. Loyal (par exemple, amitié indéfectible, tient toujours parole, prêt à mourir pour ses idées…).
9. Bonne réputation (par exemple, meilleur orateur d'après-dîner du pays, piété sans pareille, ne connaît pas la peur…).
10. Ambitieux (par exemple, atteindre un objectif, devenir le chef, faire fortune…).

Attache vitale

Relisez le profil de votre investigateur pour choisir l'entrée qui vous semble la plus importante. C'est son attache vitale : le lieu, la chose ou la personne qui donne du sens à sa vie. Vous pouvez l'identifier en la soulignant ou en ajoutant un astérisque devant la ligne. L'attache vitale aidera votre investigateur à récupérer des points de santé mentale.
Le gardien fait ce qu'il veut des autres éléments du profil, mais l'attache vitale est protégée. Elle ne peut pas être détruite, tuée ou subtilisée sans que vous n'ayez votre mot à dire.
Cette immunité est relativement limitée. L'attache vitale peut parfaitement être visée par le gardien, tant que l'investigateur est impliqué ou qu'il a l'opportunité d'être impliqué. En clair, cela signifie que le joueur doit faire au moins un jet de dé pour tenter de la préserver.
Perdre son attache vitale en cours de partie impose un test de santé mentale (1/1D6 points).

Par exemple, *Anne choisit comme attache vitale d'Harvey les « artefacts archéologiques de l'oncle Théodore ». Une nuit, Harvey est réveillé par une odeur de fumée. Sa maison est en feu ! Son premier réflexe est de sauver ses précieux artefacts. Le gardien doit lui laisser une chance. Il demande à Anne un test majeur de CON pour qu'Harvey trouve son chemin au milieu des flammes et de la fumée et parvienne à tirer la caisse en sécurité.*

Autres détails

Remplissez les cases restantes sur la fiche d'investigateur.

Lieu de naissance

La plupart des récits de Lovecraft se déroulent en Nouvelle-Angleterre. Libre à vous de poursuivre cette tradition ou de choisir un investigateur originaire d'ailleurs dans le monde. En termes de jeu, aucun avantage ou désavantage intrinsèque n'est associé à un pays ou une culture. Toutefois, ce choix en entraîne d'autres. Par exemple, un investigateur né aux États-Unis ou au Canada aura certainement l'anglais comme langue natale. S'il était né au Québec, il pourrait avoir appris le français, en Arizona l'espagnol ou le navajo, et à San Fran-

cisco le cantonais.

Sexe de l'investigateur

Votre investigateur peut être un homme ou une femme. Le jeu ne fait aucune différence entre les deux sexes. Nous encourageons les joueurs à choisir en fonction de leurs goûts, plutôt que de se baser sur des considérations tactiques. Attention, certains scénarios publiés prennent en compte les préjugés liés au sexe propres à la période et à la culture où ils se déroulent.

Nom

Choisissez un nom qui vous plaît ou qui vous évoque quelque chose. En matière de prénoms, les modes changent constamment. Un prénom populaire à une certaine période sera peut-être ringard dix ans plus tard.

Décider du nom d'un investigateur n'étant pas toujours chose facile, vous pouvez vous reposer sur la table de *Noms d'époque* (ci-dessous). Elle regroupe des noms populaires aux États-Unis au début du vingtième siècle.

Illustration

Un espace de la fiche d'investigateur est réservé à une illustration. Vous pouvez la dessiner vous-même, découper un portrait dans un magazine ou l'imprimer sur internet. Une image, même petite, vaut plus que mille mots pour présenter votre investigateur aux autres joueurs.

Cinquième étape : sélection de l'équipement

Le niveau de vie au jour le jour dépend du crédit de votre investigateur. Il détermine également les chances de posséder un bien important, comme une maison ou une voiture. Pour le reste de son équipement, voyez avec le gardien. Vous pouvez aussi puiser dans sa réserve pour faire quelques achats supplémentaires.

Espèces et capital

Consultez la *Table II : Espèces et capital* (ci-dessous). Les espèces sont disponibles immédiatement, tandis que le capital est engagé dans des placements

Noms d'époque

Lancez 1D100 ou choisissez deux fois, d'abord pour le prénom, puis pour le nom.

	Prénom masculin	Prénom féminin	Nom de famille
1	Aaron	Adele	Abraham
2	Abraham	Agatha	Adler
3	Addison	Agnes	Ankins
4	Amos	Albertina	Avery
5	Anderson	Almeda	Barnham
6	Archibald	Amelia	Bentz
7	August	Anastasia	Bessler
8	Barnabas	Annabelle	Blakely
9	Barney	Asenath	Bleeker
10	Baxter	Augusta	Bouche
11	Blair	Barbara	Bretz
12	Caleb	Bernadette	Brock
13	Cecil	Bernice	Buchman
14	Chester	Beryl	Butts
15	Clifford	Beulah	Caffey
16	Clinton	Camilla	Click
17	Cornelius	Carmen	Cordova
18	Curtis	Caroline	Crabtree
19	Dayton	Cecilia	Crankovitch
20	Delbert	Celeste	Cuthburt
21	Douglas	Charity	Cuttling
22	Dudley	Christina	Dorman
23	Ernest	Clarissa	Eakley
24	Eldridge	Claudia	Eddie
25	Elijah	Constance	Elsner
26	Emanuel	Cordelia	Fandrick
27	Emmet	Cynthia	Farwell
28	Enoch	Daisy	Feigel
29	Ephraim	Dolores	Felten
30	Everett	Doris	Fenske
31	Ezekiel	Edith	Fillman
32	Forest	Edna	Finley
33	Gilbert	Eloise	Firske
34	Granville	Elsie	Flanagan
35	Gustaf	Estelle	Franklin
36	Hampton	Ethel	Freeman
37	Harmon	Eudora	Frisbe
38	Henderson	Eugenie	Gore
39	Herman	Eunice	Greenwald
40	Hilliard	Florence	Hahn
41	Howard	Frieda	Hammermeister
42	Hudson	GenevieveHeminger	
43	Irvin	Gertrude	Hogue
44	Issac	Gladys	Hollister
45	Jackson	Gretchen	Kasper
46	Jacob	Hannah	Kisro
47	Jeremiah	Henrietta	Kleeman
48	Jonah	Hoshea	Lake
49	Josiah	Ingrid	Levard
50	Kirk	Irene	Lockhart
51	Larkin	Iris	Luckstrim
52	Leland	Ivy	Lynch
53	Leopold	Jeanette	Madison
54	Lloyd	Jezebel	Mantei
55	Luther	Josephine	Marsh
56	Manford	Joyce	McBurney
57	Marcellus	Juanita	McCarney
58	Martin	Keziah	Moses
59	Mason	Laverne	Nickels
60	Maurice	Leonora	O'Neil
61	Maynard	Letitia	Olson
62	Melvin	Loretta	Ozanich
63	Miles	Lucretia	Patterson
64	Milton	Mabel	Patzer
65	Morgan	Madeleine	Peppin
66	Mortimer	Margery	Porter
67	Moses	Marguerite	Posch
68	Napoleon	Marjorie	Raslo
69	Nelson	Matilda	Razner
70	Newton	Melinda	Rifenberg
71	Noble	Melissa	Riley
72	Oliver	Mercedes	Ripley
73	Orson	Mildred	Rossini
74	Oswald	Millicent	Schiltgan
75	Pablo	Muriel	Schmidt
76	Percival	Myrtle	Schroeder
77	Porter	Naomi	Schwartz
78	Quincy	Nora	Shane
79	Randall	Octavia	Shattuck
80	Reginald	Ophelia	Shea
81	Richmond	Pansy	Slaughter
82	Rodney	Patience	Smith
83	Roscoe	Pearle	Speltzer
84	Rowland	Phoebe	Stimac
85	Rupert	Phyllis	Strenburg
86	Sampson	Rosemary	Strong
87	Sanford	Ruby	Swanson
88	Sebastian	Sadie	Tillinghast
89	Shelby	Selina	Traver
90	Sidney	Selma	Urton
91	Solomon	Sibyl	Vallier
92	Squire	Sylvia	Wagner
93	Sterling	Tabitha	Walsted
94	Sidney	Ursula	Wang
95	Thaddeus	Veronica	Warner
96	Walter	Violet	Webber
97	Wilbur	Virginia	Welch
98	Wilfred	Wanda	Winters
99	Zadok	Wilhelmina	Yarbrough
100	Zebedee	Winifred	Yeske

et n'est pas accessible tout de suite.
La table vous donne le montant des espèces, des placements et des dépenses courantes en fonction de la valeur de crédit et de la période de jeu.

Équipement

La dernière étape consiste à faire la liste des possessions significatives de votre investigateur, notamment son équipement et ses armes. Inutile d'être exhaustif, oubliez les briquets et le contenu de la garde-robe. Souvent, un investigateur débutant n'a rien d'exceptionnel qui mérite d'être noté. C'est normal. Il dénichera bien assez vite toutes sortes d'objets bizarres en cours de jeu. Ne vous embêtez pas avec le prix de tout cela, tant qu'il correspond au niveau de vie de votre investigateur.
Il n'est pas nécessaire de posséder une arme pour savoir s'en servir. Votre investigateur peut avoir appris à manier un couteau ou un fusil pendant la guerre, ou en grandissant dans une ferme. Quelle que soit l'époque, les experts en maniement des armes sont assez rares, mais de nombreuses personnes connaissent les bases. À l'exception d'occupations comme soldat, les points consacrés aux compétences combat rapproché et combat à distance viendront des intérêts personnels.
Les listes des armes et de l'équipement se trouvent pages 232 à 236 et 224 à 231.



Un investigateur prudent
ne sort pas sans une arme à feu.

Table II : Espèces et capital

Années 1920 :

Crédit	Espèces	Capital	Dépenses courantes
Indigent (Cr 0 ou moins)	0,50 $	Aucun	0,50 $
Pauvre (Cr 1-9)	CR x1 (1-9 $)	CR x10 (10-90 $)	2 $
Moyen (Cr 10-49)	CR x2 (20-98 $)	CR x50 (500-2 450 $)	10 $
Aisé (CR 50-89)	CR x5 (250-445 $)	CR x500 (25 000-44 500 $)	50 $
Riche (CR 90-98)	CR x20 (1 800-1 960 $)	CR x2 000 (180 000-196 000 $)	250 $
Richissime (CR 99)	50 000 $	5 millions ou plus	5 000 $

Époque moderne :

Crédit	Espèces	Capital	Dépenses courantes
Indigent (Cr 0 ou moins)	10 $	Aucun	10 $
Pauvre (Cr 1-9)	CR x20 (20-180 $)	CR x200 (200-1 800 $)	40 $
Moyen (Cr 10-49)	CR x40 (400-1 960 $)	CR x1 000 (10 000-49 000 $)	200 $
Aisé (CR 50-89)	CR x100 (5 000-8 900 $)	CR x10 000 (500 000-890 000 $)	1 000 $
Riche (CR 90-98)	CR x400 (36 000-39 200 $)	CR x40 000 (36-39,2 millions)	5 000 $
Richissime (CR 99)	1 million	100 millions ou plus	100 000 $

Notes

Espèces : Le joueur doit décider où l'investigateur garde son argent, surtout lorsqu'il voyage à l'étranger. Dans un porte-monnaie au fond de sa poche ou déposé dans une banque à portée de virement ? Le gardien doit poser la question avant de prévoir un vol à l'arraché !
Dépenses courantes : Il n'est pas nécessaire de décompter les achats de l'investigateur, tant qu'ils restent inférieurs à ce montant. Il débourse cet argent sans puiser dans ses espèces ou son capital. En théorie, la somme se renouvelle chaque jour. En pratique, elle est destinée à des dépenses occasionnelles. Si le gardien estime qu'un joueur abuse de cette règle abstraite, il peut exiger une ponction du capital. Le montant de dépenses courantes n'existe que pour simplifier le déroulement du jeu. Personne n'a envie de compter les pennies.
Capital : La valeur totale des investissements de l'investigateur en début de partie. Au joueur de décider de leur nature, généralement des biens immobiliers ou des placements, voire des parts dans des entreprises. Chaque niveau de vie comprend une liste des possessions usuelles. Si elle inclut une voiture ou une maison, elles sont comprises dans votre capital.
À la création, Harvey a un crédit de 41, ce qui correspond à un niveau de vie moyen. Il peut séjourner dans des hôtels de qualité moyenne, manger dans des restaurants économiques et prendre le taxi de temps en temps. De plus, il peut dépenser jusqu'à dix dollars par jour, sans baisser son crédit ou grever son budget. Il a 82 $ sur lui (41 ×2) et un capital de 2 050 $ (41 ×50). La description du niveau de vie moyen dans les années 20 indique qu'Harvey peut également être propriétaire de son logement, au moins en partie. Cela constituera alors son capital par défaut.

Autres méthodes de création de personnages – Règles optionnelles

Au final, le but de la création de personnages est de générer des nombres à donner aux caractéristiques. La méthode employée importe peu et chaque groupe a la sienne. Certains préfèrent s'en remettre totalement à l'aléatoire. D'autres s'autorisent quelques entorses, modifiant ou échangeant les valeurs pour obtenir un personnage plus équilibré ou correspondant mieux à leur concept initial.
Pour ces raisons, nous vous proposons des méthodes optionnelles de création de personnages. Demandez à votre gardien laquelle ou lesquelles il utilise à sa table.

Option 1 : deuxième chance

Utilisez la méthode classique. Si le résultat ne vous plaît pas, oubliez-le et recommencez à zéro. Le gardien n'autorisera peut-être une deuxième chance que si vous avez obtenu au moins trois caractéristiques inférieures à 50.

Option 2 : coup de pouce

Utilisez la méthode classique. Si vous estimez qu'il y a trop de valeurs basses (au moins trois inférieures à 50, par exemple), répartissez 1D6 fois 5 points entre les caractéristiques les moins élevées.

Option 3 : distribution libre

Lancez cinq fois 3D6 et trois fois 2D6+6. Multipliez chaque résultat par

5. Distribuez ces valeurs comme vous le souhaitez entre les huit caractéristiques. Vous devez avoir l'accord du gardien pour mettre moins que la valeur minimale recommandée en INT et en TAI, qui est de 40.

Option 4 : achat

Répartissez 460 points comme vous le souhaitez entre les huit caractéristiques, en restant dans l'intervalle 15-90. Là aussi, demandez l'accord au gardien pour mettre moins de 40 en INT ou en TAI.

Option 5 : création accélérée

Nous recommandons cette méthode si vous n'avez pas beaucoup de temps devant vous pour créer votre personnage.

1. Affectez les valeurs 40, 50, 50, 50, 60, 60, 70 et 80 aux huit caractéristiques.
2. Appliquez les modificateurs d'âge et d'ÉDU (cf. page 38).
3. Notez l'impact et la carrure (cf. page 40).
4. Calculez les points de vie (CON+TAI, divisé par 10) et la chance (3D6 x5).
5. Choisissez une occupation, puis sélectionnez huit compétences appropriées dans la liste.
6. Affectez les valeurs suivantes aux huit compétences précédentes et à crédit : une à 70 %, deux à 60 %, trois à 50 % et trois à 40 %. Fixez directement les compétences à ces valeurs, en ignorant les chances de base. Si votre occupation s'accompagne d'un crédit inférieur à 40 %, réduisez-le et distribuez les points en excès à d'autres compétences.
7. Choisissez quatre compétences d'intérêt général et augmentez-les de 20 %. Cette fois, prenez en compte les chances de base.
8. Tirez au hasard les détails de votre profil. Vous les développerez plus tard, en cours de jeu.
9. Commencez la partie.
10. Remplissez les demis et cinquièmes selon les besoins.
11. Vous vous occuperez des finances de l'investigateur quand vous aurez le temps.

Option 6 : atteindre le summum humain

Vous avez sans doute remarqué que la plupart des caractéristiques ont un maximum de 99, mais que le résultat des dés ne va que jusqu'à 90. Si le gardien souhaite avoir des investigateurs vraiment exceptionnels, il peut offrir aux joueurs 1D10 points de caractéristique à répartir comme ils le souhaitent. De cette façon, s'il obtient 9 sur le dé, un investigateur ayant 90 en INT peut atteindre 99.
Cette option se combine aisément avec n'importe quelle autre.

Règle optionnelle : niveau de compétence maximal

Le risque qu'une compétence très élevée ne déséquilibre le jeu est relativement réduit, puisqu'on utilise régulièrement des valeurs divisées par deux ou par cinq. De même, un niveau de 99 % en combat rapproché n'empêche ni les esquives, ni les contre-attaques. Et un jet de 100 est toujours un échec.
Ceci étant dit, si le gardien le souhaite, il peut fixer un maximum aux compétences initiales, de 75 % par exemple.

Règle optionnelle : bagages d'expérience

Des investigateurs de tous âges sont confrontés pour la première fois aux secrets indicibles du Mythe. La règle d'allocation des points de compétence dérivée de l'ÉDU reflète le fait que les personnes âgées ont accumulé plus de connaissances. Toutefois, il suffit parfois de quelques années intenses pour affecter grandement un investigateur, en bien ou en mal.
Quand un bagage dicte de vieillir l'investigateur, vous devez d'abord assigner les points de compétence résultant d'une éventuelle augmentation de l'ÉDU avant distribuer les points liés au bagage.
Les bagages suivants sont optionnels. Avant d'en sélectionner un, un joueur doit avoir l'autorisation de son gardien.

Bagage militaire

L'investigateur a combattu sur le front, probablement durant la Grande Guerre de 14-18 si vous jouez dans les années 20. Il n'en est pas revenu intact. Appliquez les modifications suivantes :
- Vérifiez que son âge est compatible avec la date d'entrée en guerre et l'année de départ du scénario.
- Retirez 1D10+5 points de santé mentale.
- Ajoutez à son profil une ligne liée à la guerre dans la catégorie « Séquelles et cicatrices » ou « Phobies et manies ».
- Distribuez 70 points dans les compétences suivantes :
- **Pour les simples soldats :** Combat à distance (fusils), combat rapproché (corps à corps), discrétion, écouter, grimper, intimidation, lancer, pickpocket, premiers soins, survie, trouver objet caché.
- **Pour les officiers :** Combat à distance (armes de poing), discrétion, écouter, grimper, lancer, orientation, premiers soins, trouver objet caché, une compétence sociale (charme, persuasion ou intimidation).
- Notez sur sa fiche : immunisé contre les pertes de santé mentale résultant de la vue d'un cadavre ou d'une sale blessure.

Bagage policier

L'investigateur est un policier actif ou à la retraite. Appliquez les modifications suivantes :
- Il doit être âgé d'au moins 25 ans.
- Retirez 1D10 points de santé mentale.
- Ajoutez à son profil une ligne liée à ses expériences de policier dans la catégorie « Séquelles et cicatrices » ou « Phobies et manies ».
- Distribuez 60 points dans les compétences suivantes : combat à distance (armes de poing ou fusils), combat rapproché (corps à corps), conduite, droit, écouter, grimper, intimidation, langues, pister, premiers soins, deux compétences sociales (baratin, charme ou persuasion).
- Notez sur sa fiche : immunisé contre les pertes de santé mentale résultant de la vue d'un cadavre.

Bagage criminel

L'investigateur a passé toute sa vie, ou presque, à travailler pour une organisation mafieuse. Appliquez les modifications suivantes :
- Il doit être âgé d'au moins 20 ans.
- Retirez 1D10 points de santé mentale.
- Ajoutez à son profil une ligne liée à ses expériences de criminel dans la catégorie « Séquelles et cicatrices » ou « Phobies et manies ».
- Distribuez 60 points dans les compétences suivantes : combat à distance (au choix), combat rapproché (au choix), conduite, crochetage, discrétion, droit, écouter, grimper, pickpocket, psychologie, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, persuasion ou intimidation).
- Notez sur sa fiche : immunisé contre les pertes de santé mentale résultant de la vue d'un cadavre, d'être témoin ou acteur d'un meurtre, ou de la vue de violence à l'encontre d'un être humain.

Bagage médical

L'investigateur est un docteur, un infirmier ou un médecin légiste depuis longtemps. Appliquez les modifications suivantes :
- Il doit être âgé d'au moins 30 ans.
- Retirez 1D10 points de santé mentale.
- Ajoutez à son profil une ligne liée à ses expériences de médecin dans la catégorie « Phobies et manies ».
- Distribuez 60 points dans les compé-

tences suivantes : droit, écouter, médecine, premiers soins, psychologie, sciences (deux au choix), trouver objet caché.
- Notez sur sa fiche : immunisé contre les pertes de santé mentale résultant de la vue d'un cadavre ou d'une sale blessure.

Bagage du Mythe

L'investigateur s'est frotté au Mythe de Cthulhu, que ce soit d'une façon purement académique ou lors d'une rencontre authentique.

Discutez des détails avec le gardien et consignez-les dans votre profil. S'il ne connaît le Mythe que par ses lectures, décidez s'il est « croyant » ou non (cf. *Sceptique ou croyant ?*, page 97). Appliquez les modifications suivantes :
- Augmentez sa compétence Mythe de Cthulhu du montant spécifié par le gardien. Nous suggérons 1D10+5.
- Réduisez sa santé mentale maximale en fonction du niveau de Mythe de Cthulhu.
- S'il est croyant, réduisez sa santé mentale d'un montant égal aux points de Mythe de Cthulhu gagnés.
- Ajoutez à son profil deux lignes liées à son expérience du Mythe dans les catégories « Séquelles et cicatrices », « Phobies et manies » ou « Rencontres avec des entités étranges ».
- S'il est croyant, il peut avoir appris des sorts. Le gardien vous dira si c'est le cas, et à quels sorts il a accès.

Table des demis et des cinquièmes

Valeur entière	Demi-valeur (1/2)	Cinquième (1/5)	Valeur entière	Demi-valeur (1/2)	Cinquième (1/5)
1	0	0	51		
2	1		52	26	
3			53		
4	2		54	27	
5		1	55		11
6	3		56	28	
7			57		
8	4		58	29	
9			59		
10	5	2	60	30	12
11			61		
12	6		62	31	
13			63		
14	7		64	32	
15		3	65		13
16	8		66	33	
17			67		
18	9		68	34	
19			69		
20	10	4	70	35	14
21			71		
22	11		72	36	
23			73		
24	12		74	37	
25		5	75		15
26	13		76	38	
27			77		
28	14		78	39	
29			79		
30	15	6	80	40	16
31			81		
32	16		82	41	
33			83		
34	17		84	42	
35		7	85		17
36	18		86	43	
37			87		
38	19		88	44	
39			89		
40	20	8	90	45	18
41			91		
42	21		92	46	
43			93		
44	22		94	47	
45		9	95		19
46	23		96	48	
47			97		
48	24		98	49	
49			99		
50	25	10	100	50	20

Cherchez le niveau de la caractéristique ou de la compétence dans la colonne « valeur entière », puis lisez les valeurs divisées par deux et par cinq dans les colonnes suivantes.

Prendre le surnaturel en photo est un moyen d'améliorer sa compétence Mythe de Cthulhu … et de saper sa santé mentale !

Aide-mémoire : création des investigateurs

1 Déterminez les caractéristiques

Pour la FOR, la CON, la DEX, l'APP et le POU, lancez 3D6 et multipliez le total par 5.
Pour la TAI, l'INT et l'ÉDU, lancez 2D6+6 et multipliez le total par 5. Avant d'écrire les résultats sur la fiche, décidez de l'âge de l'investigateur.

15 à 19 ans : Retirez 5 points entre la FOR et la TAI. Réduisez l'ÉDU de 5 points. Lancez deux fois les dés pour déterminer la chance, et gardez le meilleur résultat.
20 à 39 ans : Faites un test d'expérience en ÉDU.
40 à 49 ans : Faites deux tests d'expérience en ÉDU. Retirez 5 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 5 points.
50 à 59 ans : Faites trois tests d'expérience en ÉDU. Retirez 10 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 10 points.
60 à 69 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 20 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 15 points.
70 à 79 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 40 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 20 points.
80 à 89 ans : Faites quatre tests d'expérience en ÉDU. Retirez 80 points entre la FOR, la CON et la DEX. Réduisez l'APP de 25 points.

Test d'expérience en ÉDU : Faites un jet de pourcentage. Si le résultat est strictement supérieur à votre niveau actuel, ajoutez 1D10 points à votre caractéristique ÉDU. Attention, elle ne peut pas dépasser 99.
Maintenant, écrivez les valeurs entières, les demis et les cinquièmes pour chaque caractéristique.

Les points de vie valent (TAI + CON) divisé par 10, arrondi à l'entier inférieur.
Entourez les résultats dans les cases de cette section.

3 Déterminer la vitesse de déplacement

Si la FOR et la DEX sont strictement inférieures à la TAI : MVT 7
Si la FOR ou la DEX est égale ou supérieure à la TAI, ou si elles sont toutes les trois égales : MVT 8
Si la FOR et la DEX sont supérieures à la TAI : MVT 9
De 40 à 49 ans : Réduisez le MVT de 1 point.
De 50 à 59 ans : Réduisez le MVT de 2 points.
De 60 à 69 ans : Réduisez le MVT de 3 points.
De 70 à 79 ans : Réduisez le MVT de 4 points.
De 80 à 89 ans : Réduisez le MVT de 5 points.

4 Décidez d'une occupation et distribuez les points de compétence

Choisissez une occupation (page 55) et notez les compétences associées et le crédit recommandé. Calculez les points de compétence en suivant la formule propre à l'occupation. Affectez-les aux compétences d'occupation, sans oublier le crédit. Ajoutez ces points aux chances de base indiquées sur la fiche de personnage. La description des compétences commence à la page 84.

7 Autres détails et portrait

Donnez un nom à l'investigateur. Choisissez son âge, son sexe, son occupation, sa résidence actuelle et l'endroit où il a grandi. Vous pouvez dessiner son portrait dans l'espace blanc (ou mettre une image si vous utilisez la version PDF de la fiche).

5 Compétences d'intérêt personnel

Calculez les points disponibles en multipliant l'INT par 2. Assignez-les aux compétences de votre choix (à l'exception de Mythe de Cthulhu) pour

peaufiner votre investigateur. N'oubliez pas les compétences combat rapproché et combat à distance, si c'est approprié.
La compétence de combat à mains nues est combat rapproché (corps à corps).
Les points non distribués sont perdus !

6 Données de combat

Déterminez l'impact et la carrure. Additionnez la FOR et la TAI, puis consultez cette table :

FOR + TAI	Impact	Carrure
2-64	–2	–2
65-84	–1	–1
85-124	0	0
125-164	+1D4	+1
165-204	+1D6	+2
205-284	+2D6	3
285-364	+3D6	4
365-444	+4D6	5
445-524	+5D6	6

Tous les 80 points supplémentaires, l'impact augmente de +1D6 et la carrure de +1.

Copiez votre compétence en esquive dans cette case, afin d'avoir toutes les données utiles au même endroit.

9 Déterminez les finances

Cherchez votre niveau de crédit sur la *Table II : Espèces et capital* (page 47) pour établir ses espèces à disposition, son capital placé et ses dépenses courantes. Notez-les.

Profil

Description ... Traits ...
Idéologie et croyances ... Séquelles et cicatrices ...
Personnes importantes ... Phobies et manies ...
Lieux significatifs ... Ouvrages occultes, sorts et artefacts ...
Biens précieux ... Rencontres avec des entités étranges ...

Équipement et possessions

Richesse
Dépenses courantes ...
Espèces ...
Capital ...

Amis investigateurs
NOM ...
Joueur : ... Scénario : ...
NOM ...
Joueur : ...
NOM ...
Joueur : ... Scénario : ...
NOM ...
Joueur : ... Scénario : ...

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE
Niveaux de réussite :
Maladresse ... 100 / 96+
Échec ... > %
Ordinaire ... >= %
Majeur ... 1/2 %
Extrême ... 1/5 %
Critique ... 01
Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOI...
Premiers soins : soigne 1 PV ... Médecine : soigne : 1D3 PV
Blessure grave : perte de la moitié ... PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : ...nscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mou...
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Méde...
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jou...
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semai...

8 Rédiger le profil

Réfléchissez à votre investigateur, puis écrivez un aspect pour au moins trois des catégories : « Description », « Idéologie et croyances », « Personnes importantes », « Lieux significatifs », « Biens précieux » et « Traits ». S'il n'est pas indispensable d'avoir une entrée dans chaque catégorie, rappelez-vous que définir son investigateur est essentiel pour lui donner vie. Vous pouvez vous inspirer des tables aléatoires des pages 44 à 46. Choisissez un aspect comme attache vitale (cf. page 45). Identifiez-le avec un astérisque ou en le soulignant. Les autres catégories sont destinées à être remplies pendant le jeu.

10 Équipement et possessions

Faites la liste des objets importants, des armes et de l'équipement de votre investigateur. Réfléchissez à ce dont un membre de sa profession peut avoir besoin. Parlez-en au gardien si vous avez un doute.

La liste d'équipements débute page 224, celle des armes page 232.

11 Vos camarades investigateurs

Écrivez les noms des autres investigateurs et de leurs joueurs, afin de vous rappeler qui est qui. Il y a même la place pour résumer leur occupation ou leur personnalité.


QUEEN OF
THE CHAPPIES
THE SUMMER GIRL



Occupations Chapitre Quatre

Chapitre Quatre

Occupations

N'importe quel illustrateur de magazines à deux sous peut appeler ses bavures un Sabbat de Sorcière ou un portrait du diable, mais il faut être un grand peintre pour qu'elles fassent réellement peur. Seul un véritable artiste connaît l'anatomie de l'atroce et la physiologie de l'effroi. Il sait les lignes et les proportions qui réveillent nos instincts latents et nos mémoires héréditaires. Il invente les couleurs, les contrastes et les effets de lumière qui raniment notre sens endormi de l'étrange.

— H. P. Lovecraft, *Le Modèle de Pickman*

L'occupation de votre investigateur détermine ses principales compétences, ses revenus et les personnes qu'il fréquente. Elle donne également une idée de son caractère, de ses motivations et de son point de vue sur le monde.

Exemples d'occupations

La liste d'occupations de ce chapitre n'est en rien exhaustive. La plupart peuvent être employées quelle que soit la période historique. Toutefois, certaines, comme le pirate informatique, sont spécifiques à une époque. Lorsque vous choisissez vos compétences, évitez celles qui n'auraient aucun sens dans l'époque du jeu. Si vous n'êtes pas sûr de vous, parlez-en au gardien.

Liste des occupations

Acrobate
Agent fédéral
Agriculteur
Aide-soignant
Aliéniste [Classique]
Alpiniste
Antiquaire [Lovecraftienne]
Archéologue [Lovecraftienne]
Architecte
Arnaqueur – *cf. Criminel*
Artisan
Artiste plasticien
Artiste scénique
Athlète
Aviateur [Classique] – *cf. Pilote*
Avocat
Barman
Baroudeur
Bibliothécaire [Lovecraftienne]
Boxeur/Lutteur
Braqueur de banque – *cf. Criminel*
Bûcheron – *cf. Ouvrier*
Cambrioleur – *cf. Criminel*
Cascadeur
Chasseur de prime
Chasseur professionnel
Chauffeur – *cf. Conducteur*
Chauffeur de taxi – *cf. Conducteur*
Chercheur
Clochard
Comédien
Commerçant
Comptable
Conducteur
Conservateur
Contrebandier – *cf. Criminel*
Correspondant
Cow-boy
Criminel – *voir aussi Gangster*
Croque-mort
Déprogrammeur [Moderne]
Détective d'agence
Détective privé
Dilettante [Lovecraftienne]
Dresseur
Écrivain [Lovecraftienne]
Éditeur
Employé
Espion
Étudiant/Stagiaire
Explorateur [Classique]
Fanatique
Faussaire – *cf. Criminel*
Femme de chambre – *cf. Domestique*
Frangine [Classique] – *cf. Criminel*
Gangster
Gardien de zoo
Gentilhomme/Dame
Gourou
Homme politique
Infirmier
Informaticien [Moderne]
Ingénieur
Joueur professionnel
Journaliste [Lovecraftienne]
Juge
Laborantin
Libraire
Majordome – *cf. Domestique*
Marchand d'antiquités
Marin
Mécanicien
Médecin [Lovecraftienne] – *voir aussi Psychiatre*
Médecin légiste
Mineur – *cf. Ouvrier*
Missionnaire
Musicien
Occultiste [Lovecraftienne]
Officier
Ouvrier
Parapsychologue
Petite frappe – *cf. Criminel*
Pharmacien
Photographe
Photojournaliste – *cf. Journaliste*
Pilote – *voir aussi Aviateur*
Pirate informatique – *cf. Informaticien*
Plongeur
Policier/Inspecteur [Lovecraftienne]
Pompier
Professeur [Lovecraftienne]
Prospecteur
Prostituée
Psychiatre
Psychologue/Psychanalyste
Receleur – *cf. Criminel*
Religieux
Reporter – *cf. Journaliste*
Sauvage
Scientifique
Secrétaire
Serveuse
Soldat
Styliste
Surveillant d'asile
Syndicaliste
Technicien informatique – *cf. Informaticien*
Trafiquant – *cf. Criminel*
Tueur à gages – *cf. Criminel*
Vagabond
Valet de chambre – *cf. Domestique*
Vendeur
Voyou – *cf. Criminel*

Légende
Les occupations sont présentées dans l'ordre alphabétique. Certaines occupations similaires sont regroupées dans une même section. Par exemple, l'arnaqueur, le braqueur de banque, le cambrioleur, le faussaire, le trafiquant et le tueur à gages sont des variantes de criminel.
L'étiquette [Lovecraftienne] dénote une occupation importante dans les récits du maître de Providence.
Les occupations [Classiques] ne sont disponibles que dans les années 20. À l'inverse, les occupations [Modernes] sont strictement contemporaines.
Points de compétences d'occupation : une formule dépendant de caractéristiques différentes selon l'occupation.
Crédit recommandé : les nombres de points minimaux et maximaux pouvant être investis dans cette compétence. Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur entre ces deux nombres, tant que vous avez assez de points.
Idées de contacts : le genre de personnes ou de milieux qu'un membre de cette occupation fréquente au quotidien. Vous pouvez les faire intervenir dans le profil de votre investigateur.
Compétences : les huit compétences au cœur de l'occupation. Les points d'occupation ne peuvent être attribués qu'aux compétences de cette liste. Elles peuvent également recevoir des points d'intérêt général, si vous le désirez.

Créer de nouvelles occupations

Le plus simple pour créer une nouvelle occupation est de s'appuyer sur celles qui existent déjà. Le nombre de compétences associées ne doit pas dépasser huit. Une occupation regroupe les talents et les capacités essentiels à sa pratique, et rien que cela. En donner plus ne fait que diluer sa spécificité et perdre de vue ce qui la rend unique. Dans certains cas, vous n'aurez pas besoin de huit compétences pour la cerner totalement. Les emplacements restants sont laissés au choix du joueur, pour des compétences correspondant à leur occupation, à l'époque ou au concept du personnage. Vous devez également fixer un intervalle recommandé pour le crédit de cette profession.

Acrobate

Les acrobates amateurs participent à des concours de gymnastique. Ils peuvent même aller aux jeux olympiques ! Les professionnels travaillent dans des cirques, des fêtes foraines ou des théâtres.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + DEX x 2
Crédit recommandé : 9-20
Idées de contacts : clubs d'athlétisme amateurs, journalistes sportifs, cirques et fêtes foraines
Compétences : esquive, grimper, lancer, nager, sauter, trouver objet caché, plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque


Un agent fédéral en surveillance

Agent fédéral

Les agences fédérales sont légion, tout comme leurs agents. Certains portent un uniforme, comme les marshals, tandis que d'autres, comme ceux du FBI (Bureau fédéral d'Investigation), s'habillent en civil et se comportent comme des détectives.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 20-40
Idées de contacts : agences fédérales, police, crime organisé
Compétences : combat à distance, combat rapproché (corps à corps), conduite, discrétion, droit, persuasion, trouver objet caché, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Agriculteur

Un agriculteur fait pousser des céréales ou élève du bétail sur des terres qui lui appartiennent ou sur celles d'un fermier qui l'emploie. Travaillant dur et en plein air, il mène une vie austère et laborieuse. Aux États-Unis, les années 1920 sont la première décennie où la population urbaine dépasse la population rurale. Les fermiers indépendants subissent la concurrence des fermes contrôlées par des entreprises d'une part, et les fluctuations des marchés des matières premières d'autre part. Les difficultés sont toujours là de nos jours.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : banques, élus locaux, représentants du ministère de l'Agriculture
Compétences : arts et métiers (agriculture), conduite ou conduite d'attelage, conduite engin lourd, mécanique, naturalisme, pister, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Aide-soignant

Dans un hôpital, les aides-soignants sont chargés de nettoyer les chambres, de sortir les poubelles, de transporter les patients et de toutes les tâches ingrates demandant une compétence minimale.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + FOR x 2
Crédit recommandé : 6-15
Idées de contacts : personnel hospitalier, patients. Accès à des médicaments, des dossiers médicaux, etc.
Compétences : combat rapproché (corps à corps), discrétion, écouter, électricité, mécanique, premiers soins, psychologie, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Aliéniste [Classique]

Dans les années 1920, le terme « aliéniste » désigne les personnes traitant les maladies mentales, précurseurs des psychiatres. À cette époque, la psychanalyse est quasiment inconnue en Amérique. Basée sur la sexualité et l'apprentissage de la propreté, elle est considérée comme indécente. La psychiatrie, un cursus médical classique associé au comportementalisme, est plus courante. Une guerre intellectuelle fait rage entre les aliénistes, les psychiatres et les neurologues.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 10-60
Idées de contacts : autres spécialistes des maladies mentales, médecins et parfois des inspecteurs de police.
Compétences : droit, écouter, langues, médecine, psychanalyse, psychologie, sciences (biologie), sciences (chimie)

Alpiniste

L'alpinisme est devenu un sport à la mode au cours du dix-neuvième siècle. La plupart des alpinistes sont des amateurs, ne pratiquant que le week-end ou en vacances. Rares sont les professionnels à attirer les sponsors et les mécènes requis pour les ascensions les plus ardues.

Dans les années 1920, toutes les montagnes d'Europe et d'Amérique avaient été vaincues. Après de longues tractations avec les Tibétains, les alpinistes ont finalement eu accès aux défis de l'Himalaya. Les expéditions sur le mont Everest, le dernier pic invaincu au monde, étaient suivies de près par la radio et les journaux. Celles de 1921, 1922 et 1924 ont toutes échoué avant le sommet. En tout, elles ont causé la mort de treize personnes.

De nos jours, l'alpinisme est un sport, un loisir ou un métier. Les professionnels sont moniteurs, guides, athlètes ou secouristes.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 30-60
Idées de contacts : autres alpinistes, écologistes, clients, mécènes, policiers ou sauveteurs locaux, gardiens de parcs nationaux, clubs sportifs
Compétences : écouter, grimper, langues, orientation, pister, premiers soins, sauter, survie (montagne ou un autre terrain approprié)

Antiquaire [Lovecraftienne]

Au sens premier, un antiquaire est un amateur éclairé d'objets anciens, fasciné par leur qualité et leur beauté inaltérées par le passage des siècles. Voilà sans nul doute l'occupation la plus lovecraftienne qui soit ! Disposant d'une rente, l'antiquaire peut explorer librement sa passion pour l'ancien et le méconnu. Ses recherches sont essentiellement guidées par ses goûts et ses intérêts. Généralement doté d'un sens aigu de l'observation et d'une certaine intelligence, il peut se montrer blessant ou méprisant avec les ignorants, les arrogants et les grippe-sous.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 30-70
Idées de contacts : libraires, collectionneurs d'antiquités, associations historiques
Compétences : arts et métiers (au choix), bibliothèque, estimation, histoire, langues, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Archéologue [Lovecraftienne]

Un archéologue se consacre à l'étude et l'exploration du passé, principalement à l'identification, l'examen et l'analyse d'objets issus du passé de l'humanité. Son quotidien est fait de recherches approfondies et de tâtonnements méticuleux, où il ne doit pas avoir peur de se salir les mains.

Dans les années 1920, les succès des archéologues leur ont valu une certaine célébrité. Si quelques-uns suivaient une méthode scientifique, la plupart se contentaient d'appliquer la méthode forte pour exhumer les secrets du passé. L'usage de la dynamite n'était pas rare. Un tel comportement serait décrié aujourd'hui.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 10-40
Idées de contacts : clients, musées, universités
Compétences : archéologie, bibliothèque, estimation, histoire, langues (au choix), mécanique, orientation ou sciences (chimie, physique, géologie, etc.), trouver objet caché

Architecte

La formation des architectes leur apprend à concevoir des bâtiments et à en dresser les plans, que ce soit pour faire des travaux dans une modeste maison ou un projet de construction de plusieurs millions de dollars. Ensuite, un architecte discute avec le responsable du projet et supervise les travaux. Il doit prendre en compte la législation locale, les règlements sanitaires et s'occuper de la sécurité du public.

Les architectes peuvent travailler seuls ou au sein de grandes entreprises. Cela dépend en grande partie de leur réputation. Dans les années 1920, ils sont nombreux à tenter leur chance, s'installant dans un cabinet ou chez eux. Rares sont ceux qui réussiront à vendre leurs idées grandioses.

Cette occupation englobe également des métiers plus spécialisés, comme les architectes navals ou les paysagistes.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 30-70
Idées de contacts : direction locale de l'urbanisme, entreprises du bâtiment
Compétences : arts et métiers (dessin technique), comptabilité, droit, informatique ou bibliothèque, langue maternelle, persuasion, psychologie, sciences (mathématiques)

Artisan

Le travail d'un artisan consiste à fabriquer à la main des objets ou des matériaux. Talentueux par nature, certains sont renommés pour leurs œuvres d'art, tandis que d'autres fournissent un service vital. Un artisan peut être ébéniste, orfèvre, horloger, potier, ferronnier, tisserand, calligraphe, couturier, charpentier, relieur, souffleur de verre, fabricant de jouets, concepteur de vitraux et ainsi de suite.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + DEX x 2
Crédit recommandé : 10-40
Idées de contacts : commerçants, autres artistes et artisans
Compétences : arts et métiers (deux au choix), comptabilité, mécanique, naturalisme, trouver objet caché, plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Un archéologue peut exhumer d'anciens artefacts occultes !



Artiste plasticien
Qu'il soit peintre, sculpteur ou autre, un artiste plasticien est souvent renfermé et obsédé par une vision personnelle. Avec un peu de chance, il a reçu un talent à la mesure de ses ambitions et est capable de déclencher une réaction enthousiaste tout en restant compréhensible. Mais qu'il soit doué ou non, un artiste doit avoir un ego solide pour surmonter les obstacles et les critiques, et poursuivre son œuvre une fois le succès à sa porte. Certains artistes n'accordent aucune importance aux biens matériels, mais d'autres agissent en chef d'entreprise.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou POU x 2)
Crédit recommandé : 9-50
Idées de contacts : galeries d'art, critiques, riches clients, milieu de la publicité
Compétences : arts et métiers (au choix), histoire ou naturalisme, langues, psychologie, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Artiste scénique
Cette occupation réunit tous les artistes jouant devant un public : les clowns, les chanteurs, les danseurs, les humoristes, les jongleurs, les musiciens, et ainsi de suite. Aimant être au centre de l'attention, ils se dépassent chaque soir pour être couverts d'applaudissements.
Avant les années 1920, cette profession était peu respectée. À cette époque, l'argent venu d'Hollywood a changé les choses dans la plupart des esprits. De nos jours, être artiste scénique est vu comme un privilège.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 9-70
Idées de contacts : spectacle, théâtre, milieu du cinéma, critiques, crime organisé, télévision (pour l'époque moderne)
Compétences : arts et métiers (comédie, chant, humour, etc.), écouter, imposture, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Athlète
Un athlète professionnel joue probablement dans une équipe de baseball, de football, de cricket ou de basketball. Les joueurs des grandes ligues bénéficient d'un salaire régulier et de l'attention des médias. Ceux des nombreuses ligues secondaires, notamment pour le baseball dans les années 1920, touchent à peine de quoi vivre. Les premières possèdent et gèrent une partie des secondes.
Les meilleurs athlètes professionnels jouissent d'une petite renommée dans leur domaine. C'est d'autant plus vrai à l'époque moderne, où les sportifs côtoient les vedettes de cinéma sur les tapis rouges.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-70
Idées de contacts : sportifs connus, journalistes sportifs, autres vedettes
Compétences : combat rapproché (corps à corps), équitation, grimper, lancer, nager, sauter, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Avocat
Versé dans la loi de son État, l'avocat conseille et défend ses clients, faisant le lien entre des concepts légaux théoriques et des situations réelles. Un avocat est engagé ou commis d'office pour une affaire précise, ou employé par une entreprise ou un client aisé.
Aux États-Unis, ce terme désigne généralement l'avocat de la défense (par opposition au procureur), mais au Royaume-Uni, il englobe tous les métiers du droit. Défendre un client célèbre transfère une partie de sa gloire à son avocat. Certains cultivent l'attention de la presse pour leur bénéfice politique ou financier.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4



Un pianiste en pleine représentation

Crédit recommandé : 30-80
Idées de contacts : crime organisé, financiers, juges et procureurs locaux
Compétences : bibliothèque, comptabilité, droit, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque



Barman

Qu'il soit propriétaire ou pas des lieux, le barman est le meilleur ami de tous ses clients. Pour certains, c'est un choix de carrière ou un moyen de faire chauffer la marmite, pour d'autres, c'est une solution pour atteindre leur but.
Dans les années 1920, la Prohibition a rendu la profession illégale. Malgré tout, le travail ne manque pas dans les bouges et les caves à spiritueux.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 8-25
Idées de contacts : habitués, parfois des membres du crime organisé
Compétences : combat rapproché (corps à corps), comptabilité, écouter, psychologie, trouver objet caché, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Baroudeur

Passionné par la nature, le baroudeur passe le plus clair de son temps loin de la civilisation, restant souvent reclus pendant de longues périodes. Doué pour la chasse et la pêche, il peut subvenir à ses besoins dans quasiment tous les environnements. Il peut aussi pratiquer la randonnée, le ski de fond, le canoë, l'escalade et le camping.
Certains baroudeurs en font leur métier, comme les guides forestiers, les gardiens de parcs nationaux ou de réserves. D'autres sont financièrement indépendants, vivant en ermite sans se soucier d'un salaire, et ne revenant en ville qu'en cas de besoin impérieux.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 5-20
Idées de contacts : autochtones et habitants de la région, commerçants
Compétences : combat à distance, écouter, naturalisme, orientation, pister, premiers soins, survie (au choix), trouver objet caché



Bibliothécaire [Lovecraftienne]

Souvent employés par des institutions publiques ou des universités, les bibliothécaires sont responsables du classement et de l'entretien des stocks, quand ils ne répondent pas aux demandes d'emprunts.
De nos jours, leur charge s'étend aux bases de données et aux supports électroniques. De grandes entreprises peuvent employer un bibliothécaire pour gérer leurs archives. Certains sont embauchés par de riches collectionneurs pour s'occuper de leur bibliothèque privée.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-35
Idées de contacts : libraires, groupes communautaires, chercheurs spécialisés
Compétences : bibliothèque, comptabilité, langue maternelle, langues, plus quatre compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou des lectures spécifiques

Boxeur/Lutteur

Les boxeurs et lutteurs professionnels dépendent d'un agent qui défend les intérêts de son client (ou les siens !) et lui trouve des contrats. Quant à eux, ils passent tout leur temps à s'entraîner et à se battre.
Les compétitions amateurs sont légion, un terrain d'entraînement idéal pour qui aspire à accéder au statut de professionnel. Par ailleurs, les amateurs et les anciens professionnels peuvent arrondir leurs fins de mois en participant à des combats illégaux à mains nues, organisés par des groupes criminels ou des individus entreprenants.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + FOR x 2
Crédit recommandé : 9-60
Idées de contacts : agents sportifs, journalistes, crime organisé, entraîneurs professionnels
Compétences : combat rapproché (corps à corps), esquive, intimidation, psychologie, sauter, trouver objet caché, plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Cascadeur

Les studios de cinéma et les chaînes de télévision emploient des cascadeurs pour simuler les chutes, les accidents et les autres catastrophes. Ils sont généralement entraînés aux techniques de combat, même si ce n'est que pour la scène. La sécurité est une priorité, mais leur travail implique toujours une part de risque.

De nos jours, les cascadeurs appartiennent à un syndicat auquel ils doivent prouver leurs antécédents et leur formation (stages de conduite et ainsi de suite). Les tournages sont supervisés par un responsable des cascades. Par contre, dans les années 1920, il n'existait aucune organisation de ce genre. Les accidents et les morts étaient fréquents.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 10-50
Idées de contacts : milieu du cinéma et de la télévision, divers fournisseurs d'explosifs et de feux d'artifice, acteurs et réalisateurs
Compétences : combat rapproché, électricité ou mécanique, esquive, grimper, nager, premiers soins, sauter, plus une compétence parmi : conduite, équitation, pilotage (au choix), plongée

Chasseur de prime

Les chasseurs de prime traquent les fugitifs pour les ramener devant la justice. Indépendants, ils sont engagés par des bailleurs de caution pour retrouver leurs clients indélicats. Autorisés à traverser les frontières entre États, ils font peu de cas des droits civils et d'autres broutilles techniques pour capturer leurs proies. Entrées par effraction, menaces et violences font partie de la trousse à outils du chasseur de prime. À l'époque moderne, cela inclut les écoutes téléphoniques, le piratage informatique et d'autres formes de surveillance illicite.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : bailleur de caution, police locale, informateurs
Compétences : combat rapproché ou combat à distance, conduite, discrétion, droit, électronique ou électricité, pister, psychologie, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Chasseur professionnel

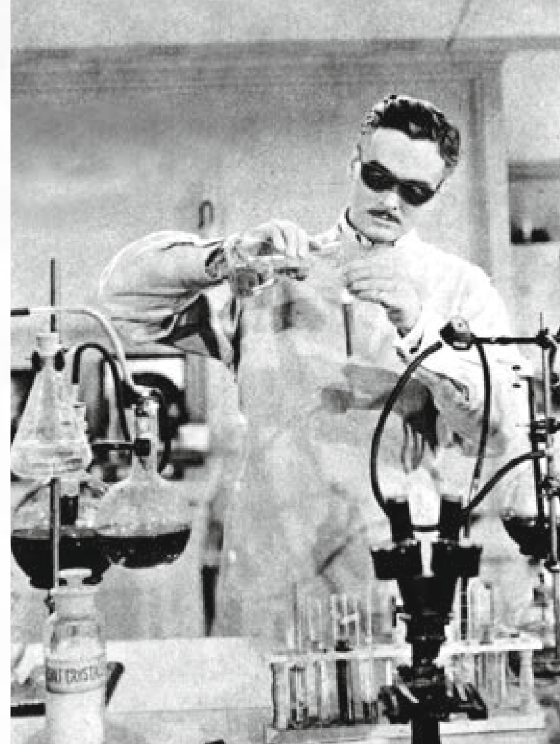
Sachant pister et traquer leur proie, les chasseurs professionnels gagnent leur vie en guidant des safaris pour des clients aisés. La plupart se spécialisent dans une région du globe, comme les forêts canadiennes, les plaines d'Afrique ou ailleurs. Le marché noir emploie aussi quelques chasseurs, qui capturent des espèces exotiques pour des collectionneurs ou revendent des produits illégaux comme la fourrure ou l'ivoire. Toutefois, ces activités étaient plus fréquentes dans les années 1920 et autorisées dans la plupart des pays.

Si l'image d'Épinal montre un grand chasseur blanc, des autochtones se proposent aussi d'escorter les visiteurs au cœur du Yukon à la recherche d'élans ou d'ours.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 20-50
Idées de contacts : administration des pays visités, gardiens de parc, anciens clients (généralement fortunés), gangs et vendeurs trempant dans le marché noir, directeurs de zoo
Compétences : combat à distance, discrétion, écouter ou trouver objet caché, langues ou survie (au choix), naturalisme, orientation, pister, sciences (biologie ou botanique)

Chercheur

Le monde universitaire regorge de chercheurs, notamment dans les domaines de l'astronomie, de la physique et des sciences théoriques. Le secteur privé en emploie des milliers, principalement des chimistes, des pharmaciens et des ingénieurs. Quant aux compagnies pétrolières, elles engagent des géologues. Les chercheurs passent leurs journées derrière un bureau, à écrire et réfléchir. Les exceptions vont sur le terrain pour valider leurs hypothèses. Ces vétérans, expérimentés et autonomes, sont employés par des entreprises privées ou une université pour des missions ponctuelles. Ainsi, les géologues sont envoyés sur le terrain pour explorer les sites potentiels de gisements pétroliers, les anthropologues pour étudier des tribus primitives dans des recoins oubliés du globe, et les archéologues passent des années de leur vie à déterrer des trésors dans des déserts et des jungles inhospitalières, négociant avec les ouvriers indigènes et les gouvernements locaux.



Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : érudits et universitaires, grandes entreprises, gouvernements étrangers
Compétences : bibliothèque, histoire, langues, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus trois champs de recherche

Comédien

Un comédien peut jouer sur scène, au théâtre, ou sur un plateau, pour le cinéma. Les premiers s'estiment supérieurs aux seconds, puisqu'ils interprètent des



classiques plutôt que des films commerciaux. Cette tendance s'estompe au cours du vingtième siècle, la légitimité des acteurs de cinéma remontant en même temps que leurs cachets.

Les vedettes et les studios fascinent le monde entier. Apparaissant « du jour au lendemain », les stars mènent des vies de rêve, largement documentées par les médias.

Dans les années 1920, New York est le centre névralgique du milieu théâtral, même si la plupart des grandes villes disposent d'une scène. La situation est similaire en Angleterre, où les compagnies itinérantes font des tournées dans tout le pays, mais reviennent toujours à Londres. Voyageant en train, elles sélectionnent des pièces du répertoire, dont celles de Shakespeare, mais aussi des œuvres contemporaines. Certaines passent une grande partie de leur saison à l'étranger, notamment au Canada, en Australie et en Europe.

Avec l'arrivée du parlant à la fin des années 1920, de nombreuses vedettes n'ont pas réussi la transition. Le jeu excessif propre au muet a cédé la place à une interprétation plus sobre. John Garfield et Francis Bushman sont tombés dans l'oubli, en faveur de nouvelles stars comme Gary Cooper et Joan Crawford.

Acteur de cinéma
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 20-90
Idées de contacts : milieu du cinéma, directeurs de studios, critiques, scénaristes
Compétences : arts et métiers (comédie), conduite, imposture, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque (comme équitation ou combat rapproché)

Acteur de théâtre
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 9-40
Idées de contacts : milieu du théâtre, critiques, guilde ou syndicat des acteurs
Compétences : arts et métiers (comédie), combat rapproché, histoire, imposture, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Commerçant

Tenancier d'un petit magasin, d'un étal de marché ou d'un restaurant, le commerçant peut en être propriétaire ou le gérer pour quelqu'un d'autre. Certains travaillent en famille, avec leurs enfants ou leur épouse et un nombre réduit d'employés.

Dans les années 1920, de nombreuses femmes ont ouvert leur salon de coiffure ou leur boutique de chapellerie.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2)
Crédit recommandé : 20-40
Idées de contacts : habitants et commerçants du quartier, policiers, élus locaux, clients
Compétences : comptabilité, écouter, électricité, mécanique, psychologie, trouver objet caché, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Comptable

Un comptable peut être employé par une grande entreprise ou travailler à son compte pour des petites ou moyennes entreprises. Son attention pour les détails et sa patience en font un bon enquêteur. Il participe aux investigations en épluchant les relevés de compte, les déclarations fiscales et d'autres documents financiers.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 30-70
Idées de contacts : clients, avocats d'affaires, secteur financier (banquiers, autres comptables)
Compétences : bibliothèque, comptabilité, droit, écouter, persuasion, trouver objet caché, plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque (comme informatique)

Conducteur

Les routiers travaillent pour une compagnie, un individu aisé ou possèdent leur propre véhicule.

Les chauffeurs de taxi appartiennent à une compagnie, grande ou petite, à moins qu'ils ne soient à leur compte. Ils doivent alors avoir une licence (on parle de médaillon aux États-Unis). Les compagnies de taxi louent les véhicules et l'usage du centre d'appel aux conducteurs, qui en sont donc techniquement clients. Un taxi doit être équipé d'un compteur réglementaire, régulièrement vérifié par le département municipal. Les conducteurs doivent passer un permis spécial, comprenant une enquête sur les antécédents par le bureau de police.

Les chauffeurs sont employés directement par un individu ou une entreprise, ou travaillent pour une agence qui loue des voitures avec chauffeurs pour des courses ponctuelles ou pour de plus longues périodes.

Chauffeur
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + DEX x 2
Crédit recommandé : 10-40
Idées de contacts : des hommes d'affaires prospères (dont des criminels), des hommes politiques
Compétences : conduite, écouter, mécanique, orientation, trouver objet caché, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Chauffeur de taxi
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + DEX x 2
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : des quidams, un client notable de temps en temps
Compétences : baratin, comptabilité, conduite, électricité, mécanique, orientation, trouver objet caché, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Routier
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-20
Idées de contacts : clients, commerçants, policiers de quartier et criminels de bas étage
Compétences : comptabilité, conduite, écouter, mécanique, orientation, psychologie, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Conservateur

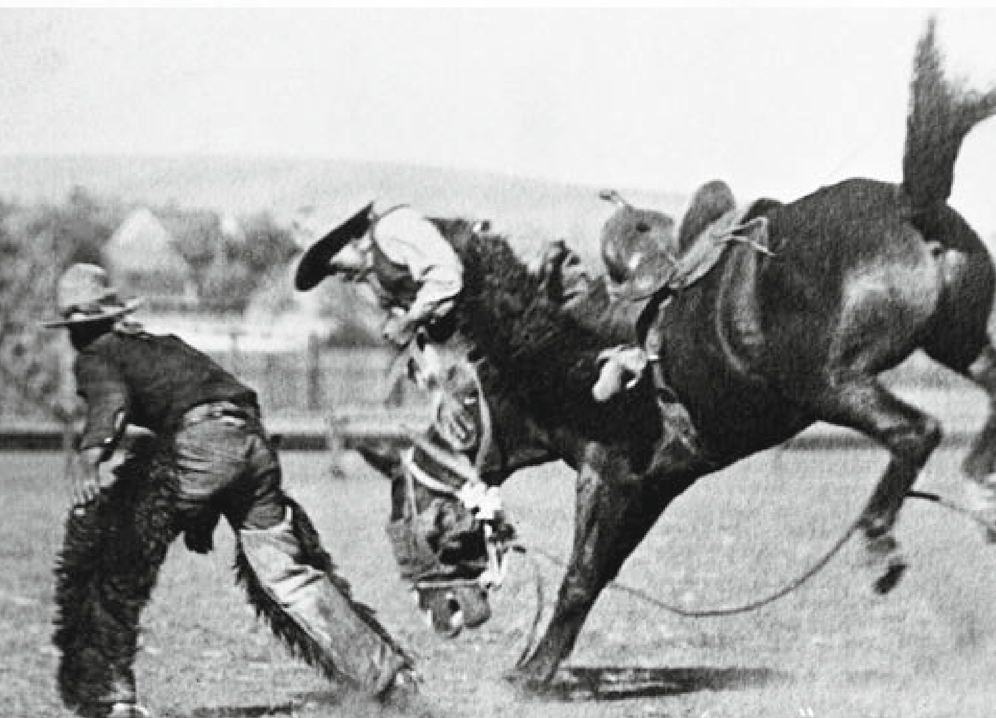
Un conservateur est responsable d'un département d'un grand musée, d'une université ou d'une autre institution publique, ou de l'ensemble d'un musée plus modeste, spécialisé dans un sujet donné, comme dans la géologie ou l'histoire locale.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 10-30
Idées de contacts : universitaires et érudits locaux, maisons d'édition, visiteurs du musée
Compétences : archéologie, bibliothèque, comptabilité, estimation, histoire, langues, occultisme, trouver objet caché

Correspondant

Les correspondants sont l'élite des journalistes, avec un salaire à la hauteur et des frais de déplacement couvrant le monde entier. Dans les années 1920, un correspondant travaille pour un grand journal, un réseau radiophonique ou un groupe de presse. Les reporters contemporains sont parfois à leur compte ou employés par un réseau de télévision, un site Internet ou une agence de presse internationale.

Leurs sujets sont variés, souvent passionnants et parfois dangereux. En effets, les catastrophes naturelles, les crises politiques et la guerre sont leurs principaux intérêts.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 10-40
Idées de contacts : médias nationaux ou internationaux, gouvernements étrangers, armée
Compétences : écouter, histoire, langue maternelle, langues, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Cow-boy



Symboles de l'Ouest américain, les cow-boys et leurs troupeaux traversent les plaines ou se reposent dans leurs ranchs. Certains sont leurs propres patrons, mais la plupart sont journaliers, allant là où l'on trouve du travail. S'ils n'ont pas peur de se blesser, ils peuvent se faire des sommes rondelettes dans les rodéos, chevauchant sous les applaudissements de ville en ville.
Dans les années 1920, une partie d'entre eux ont été engagés à Hollywood comme cascadeurs et figurants dans les westerns. Par exemple, Wyatt Earp a été conseiller technique pour les studios. De nos jours, des ranchs sont ouverts aux touristes qui souhaitent vivre « à l'ancienne » pour un week-end.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-20
Idées de contacts : négociants en bétail, agence fédérale de l'agriculture, organisateurs de rodéo et de spectacles
Compétences : combat rapproché ou combat à distance, équitation, esquive, lancer, pister, premiers soins ou naturalisme, sauter, survie (au choix)

Criminel

Il existe des criminels de toutes sortes, dans toutes les nuances de gris. Certains, comme les pickpockets et les voyous, sont des généralistes. Pour eux, l'occasion fait le larron. D'autres, plus spécialisés, préparent méticuleusement leurs projets, longtemps à l'avance. C'est le cas des braqueurs de banque, des cambrioleurs, des faussaires et des arnaqueurs.
Un criminel peut travailler en solitaire, avec parfois quelques compères quand le jeu en vaut la chandelle, ou appartenir à un gang ou un clan mafieux. Les indépendants attaquent les passants imprudents ou dévalisent de petits commerces.
Les trafiquants, les dealers et les voyous sont les soldats du crime. Soutenus par une large organisation, ils sont aussi les premiers à tomber pour protéger le gangster qui les chapeaute. Leur silence et leur loyauté sont grassement récompensés.
Les arnaqueurs sont de beaux parleurs. Seuls ou à plusieurs, ils s'en prennent à des individus aisés, qu'ils délestent sans violence. Les arnaques les plus complexes impliquent des équipes entières et la location de locaux. Les plus simples se font seul et ne prennent guère plus de quelques minutes.
Un receleur est un négociant en objets volés, qu'il revend à d'autres criminels ou à des clients naïfs. Intermédiaire entre les voleurs et les acheteurs, le receleur touche un pourcentage des bénéfices, ou achète bien moins cher qu'il ne vend.
Les faussaires sont les artistes du crime, spécialisés dans les documents officiels, les actes de vente et les fausses signatures. Les débutants fournissent de faux papiers d'identité aux criminels, tandis que les vétérans reproduisent des plaques de billets de banque.
Assassin flegmatique, un tueur à gages arrive dans une ville où personne ne le connaît, fait ses affaires et disparaît aussitôt. « Rien de personnel », dit-il. Ce sont des sociopathes, incapables d'éprouver de l'empathie pour les autres êtres humains. Pourtant, ils sont nombreux à se marier, à faire des enfants et à agir en tout point comme des citoyens modèles.
La contrebande est une activité toujours aussi risquée que lucrative. Un contrebandier a généralement une autre profession, comme capitaine de marine, pilote ou homme d'affaires, qui lui permet de transporter des produits illégaux sans se faire remarquer, afin de vendre à des clients en manque.
Les petites frappes sont de jeunes délinquants, souhaitant parfois s'acoquiner avec de vrais gangsters. Leur expérience se limite probablement au vol de voiture, au vol à l'étalage, aux agressions et aux cambriolages.
Aussi appelée môme, poupée ou pépée, la frangine est la compagne d'un criminel professionnel. Si Bonnie Parker manie les armes avec autant d'entrain que son partenaire, Clyde, le plus souvent, une frangine est censée obéir au doigt et à l'œil à son homme. En pratique, elle peut aussi bien mener les ficelles et l'essorer avant de le quitter chargée de fourrure et de bijoux.

Arnaqueur

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 10-65
Idées de contacts : autres arnaqueurs, criminels indépendants
Compétences : arts et métiers (comédie), droit ou langues, écouter, estimation, pickpocket, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Braqueur de banque

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (FOR x 2 ou DEX x 2)
Crédit recommandé : 5-75
Idées de contacts : membres de gang (actifs et retraités), criminels indépendants, crime organisé
Compétences : combat à distance,



combat rapproché, conduite engin lourd, conduite, crochetage, électricité ou mécanique, intimidation, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Cambrioleur
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + DEX x 2
Crédit recommandé : 5-40
Idées de contacts : receleurs, autres cambrioleurs
Compétences : crochetage, discrétion, écouter, électricité ou mécanique, estimation, grimper, pickpocket, trouver objet caché

Contrebandier
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2)
Crédit recommandé : 20-60
Idées de contacts : crime organisé, gardes-côtes, agents du Bureau des Douanes
Compétences : combat à distance, conduite ou pilotage (avions ou bateaux), écouter, orientation, pickpocket, psychologie, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Criminel indépendant
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou APP x 2)
Crédit recommandé : 5-65
Idées de contacts : autres criminels, policiers de quartier
Compétences : arts et métiers (comédie) ou imposture, combat rapproché ou combat à distance, crochetage ou mécanique, discrétion, estimation, psychologie, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Faussaire
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 20-60
Idées de contacts : crime organisé, hommes d'affaires
Compétences : arts et métiers (contrefaçon), bibliothèque, comptabilité, estimation, histoire, pickpocket, trouver objet caché, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque (comme informatique)

Frangine [Classique]
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 10-80 (dépend des revenus de son petit ami)
Idées de contacts : gangsters, policiers, commerçants de luxe
Compétences : arts et métiers (au choix), combat rapproché (corps à corps) ou combat à distance (armes de poing), conduite, discrétion, écouter, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Petite frappe
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 3-10
Idées de contacts : criminels de bas étage, autres petites frappes, le receleur local, parfois le chef du gang local, certainement les policiers du quartier
Compétences : combat à distance, combat rapproché, discrétion, grimper, lancer, pickpocket, sauter, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)
Voir aussi **Gangster**

Receleur
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 20-40
Idées de contacts : crime organisé, relations d'affaires, acheteurs potentiels, marché noir
Compétences : arts et métiers (contrefaçon), bibliothèque, comptabilité, estimation, histoire, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Trafiquant/Voyou
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + FOR x 2
Crédit recommandé : 5-30
Idées de contacts : crime organisé, policiers de quartier, négociants locaux
Compétences : combat à distance, combat rapproché (corps à corps), conduite, discrétion, psychologie, trou-

ver objet caché, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Tueur à gages
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 30-60
Idées de contacts : peu, la plupart dans le milieu. On préfère garder ses distances, surtout quand ils ont acquis une réputation.
Compétences : combat à distance, combat rapproché, crochetage, discrétion, électricité, imposture, mécanique, psychologie

Croque-mort

Les directeurs de pompes funèbres, ou croque-morts, vivent de la mort de leurs concitoyens. Avant un enterrement, le corps est embaumé, habillé et maquillé pour être présentable lors de la cérémonie. Les croque-morts doivent obtenir une licence auprès de l'État. Ils possèdent leur office ou sont salariés de leur propriétaire.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 20-40
Idées de contacts : rares
Compétences : comptabilité, conduite, histoire, occultisme, psychologie, sciences (biologie), sciences (chimie), une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Déprogrammeur [Moderne]

La déprogrammation consiste à persuader (ou forcer) une personne d'abandonner ses croyances religieuses ou son adhésion à un groupe. Le plus souvent, le déprogrammeur est engagé par des parents pour libérer leur fils (ou leur fille) d'une secte. Il doit alors l'enlever et le soumettre à des techniques psychologiques pour combattre le conditionnement qu'il a subi.
Il existe aussi des déprogrammeurs aux méthodes moins extrêmes. Traitant les individus qui ont quitté volontairement une secte, ils se qualifient plutôt d'accompagnateurs.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 20-50
Idées de contacts : police locale et fédérale, criminels, communautés religieuses
Compétences : combat rapproché (corps à corps) ou combat à distance, conduite, discrétion, histoire, occultisme, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)
Note : Si le gardien donne son accord, l'une de ces compétences peut être remplacée par hypnose.

Détective d'agence

Parmi toutes les agences de détectives de par le monde, les plus connues sont sans doute Pinkerton et Burns, qui n'en font plus qu'une de nos jours. Elles emploient deux types d'agents : les gardes et les enquêteurs.
Portant l'uniforme, les gardes sont engagés par des compagnies ou des individus et affectés à la protection des biens et des personnes contre les cambrioleurs. Pour ce type de personnage, utilisez la description du policier.
Les enquêteurs portent une tenue civile. On les envoie sur des affaires nécessitant de résoudre un mystère, d'empêcher un meurtre, de retrouver des disparus, et ainsi de suite.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (FOR x 2 ou DEX x 2)
Crédit recommandé : 20-45 **Idées de contacts :** police, clients
Compétences : bibliothèque, combat à distance, combat rapproché (corps à corps), discrétion, droit, pister, psychologie, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Détective privé

Un détective privé réunit des informations et des preuves en préparation d'un procès au civil, traque des époux volages, retrouve des personnes disparues ou assiste un avocat dans une affaire criminelle. En vrai professionnel, il ne fait pas de sentiment dans le travail, acceptant l'argent des coupables et des innocents, tant qu'ils payent à l'heure.
Beaucoup de privés ont commencé dans la police. Ils exploitent maintenant les contacts qu'ils y ont tissés. Mais ce n'est pas le cas de tous. Certaines régions imposent une licence pour pratiquer ce métier. Elle est immédiatement révoquée si le détective est condamné pour un crime quelconque, ce qui met fin à sa carrière.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : policiers, clients
Compétences : arts et métiers (photographie), bibliothèque, droit, imposture, psychologie, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque (comme informatique, crochetage, combat rapproché, combat à distance)

Dilettante [Lovecraftienne]

Les dilettantes vivent d'une rente, d'un



héritage, de placements ou d'une autre source de revenus qui ne nécessite pas de travailler. Ils ont généralement tellement d'argent qu'ils doivent en confier la gestion à des conseillers financiers.
Bien qu'ils aient fréquenté les meilleures écoles, les dilettantes n'ont pas de talents particuliers. Leur richesse fait que l'on excuse leurs excentricités et leur franc-parler.
Dans les années 1920, on peut les appeler des « garçonnes » ou des « cheiks ». Bien sûr, il n'est pas nécessaire d'être riche pour être noctambule. De nos jours, on parlera peut-être de « hipster ».
Un dilettante a eu le temps d'apprendre à être charmant et sophistiqué. Ce qu'ils font de leur temps libre trahit leurs intérêts et leur véritable personnalité.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 50-99
Idées de contacts : variable, mais généralement des personnes du même statut et ayant des intérêts similaires, des fraternités, des cercles d'artistes, la bonne société en général
Compétences : arts et métiers (au choix), combat à distance, équitation, langues, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus trois compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Domestique

Cette occupation regroupe toutes les personnes employées au service d'une autre en tant que domestique, ce qui comprend les majordomes, les valets de chambre et les femmes de chambre.
En général, seules les grandes maisonnées emploient un majordome. Traditionnellement, il a en charge la salle à manger, la cave à vin et le garde-manger. Pour une femme, on parle plutôt de gouvernante. Le majordome est responsable des domestiques masculins de la maison. Ses devoirs exacts varient selon les besoins de son employeur.
Un valet ou une femme de chambre s'occupe de façon plus personnelle de son maître. Il peut ranger ses vêtements, lui faire couler un bain et l'assister dans ses affaires quotidiennes. Cela peut comprendre la réservation de billets, la gestion de son agenda et la tenue de ses livres de compte.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-40 (selon le statut et le crédit de leur employeur)
Idées de contacts : domestiques d'autres maisonnées, fournisseurs et commerçants locaux
Compétences : arts et métiers (cuisine, confection, barbier, etc.), comptabilité ou estimation, écouter, langues, premiers soins, psychologie, trouver objet caché, plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Dresseur

Un dresseur peut travailler pour un studio de cinéma, un cirque itinérant, un haras ou à son compte. Qu'il entraîne des chiens d'aveugle ou apprenne à un lion à sauter à travers un cerceau enflammé, le dresseur travaille seul, passant de longues heures aux côtés de ses animaux. Pour un dresseur, la compétence psychologie fonctionne aussi bien sur animaux que sur les humains.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou POU x 2)
Crédit recommandé : 10-40
Idées de contacts : directeurs de zoos, gens du cirque, clients, acteurs
Compétences : discrétion, écouter, naturalisme, pister, psychologie, sauter, sciences (zoologie), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Écrivain [Lovecraftienne]

Comme le journaliste, l'écrivain vit de ses mots. Explorant et définissant la condition humaine et toute sa gamme d'émotions, il mène une vie solitaire et sans luxe. Rares sont ceux à gagner des sommes raisonnables à l'heure actuelle. Par le passé, par contre, ce métier assurait un salaire correct.
Chaque écrivain a son approche du travail. Il passe généralement des mois ou des années à se documenter sur un sujet, avant de s'isoler pour d'intenses périodes de création.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : maisons d'édition, critiques, historiens, etc.
Compétences : arts et métiers (littérature), bibliothèque, histoire, langue maternelle, langues, naturalisme ou occultisme, psychologie, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Éditeur

Un éditeur de quotidien ou de magazine assigne des sujets à ses journalistes, écrit les éditoriaux, gère les conflits et les échéances. Les grands journaux ont plusieurs éditeurs, dont un éditeur en chef et des responsables d'édition qui sont plus proches de la direction que des journalistes. D'autres éditeurs sont spécialisés dans la mode, le sport ou d'autres domaines. Les journaux plus modestes n'ont qu'un éditeur, qui peut également être le propriétaire et le seul employé à plein temps.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 10-30
Idées de contacts : milieu de la presse, élus locaux, spécialistes (mode, sports, affaires), directeurs de maison d'édition
Compétences : comptabilité, histoire, langue maternelle, psychologie, trouver objet caché, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Employé

L'occupation couvre tous les employés, depuis les plus modestes jusqu'aux cadres supérieurs, dans des petites ou moyennes entreprises locales ou des corporations nationales ou multinationales.
Les simples employés sont généralement mal payés pour un travail assommant, avec la vague promesse d'une promotion au bout du compte. Les salaires des cadres sont plus substantiels, avec des responsabilités à la hauteur et leur mot à dire dans la marche de l'entreprise. Si les employés célibataires ne sont pas rares, les directeurs sont des hommes de famille, avec une épouse et des enfants. C'est ce qu'on attend d'eux.

Employé/Cadre

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-20
Idées de contacts : autres employés
Compétences : bibliothèque ou informatique, comptabilité, droit, écouter, langues, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Manager/Directeur

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 20-80
Idées de contacts : anciens camarades de promotion, francs-maçons ou autres sociétés secrètes, élus locaux et fédéraux, média et publicité
Compétences : comptabilité, droit, langues, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Espion

Les espions appartiennent au service de renseignements d'une nation ou d'une organisation. Pour obtenir les informations convoitées, ils agissent toujours sous une couverture innocente, allant d'ambassadeur à plongeur en cuisine.

Certains gardent leur fausse identité pendant des années, tandis que d'autres en changent en un tour de main. Si les espions peuvent être postés dans leur propre pays, ils sont le plus souvent envoyés à l'étranger. Outre les renseignements et le contre-espionnage, leurs tâches incluent également le recrutement de taupes et les assassinats politiques.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2)
Crédit recommandé : 20-60
Idées de contacts : En général, un espion ne répond qu'à une seule personne. Il peut avoir d'autres contacts en fonction de sa couverture.
Compétences : arts et métiers (comédie) ou imposture, combat à distance, discrétion, écouter, langues, pickpocket, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Étudiant/Stagiaire
Les étudiants sont inscrits dans une faculté ou une grande école, tandis que les stagiaires acceptent un salaire minimal en échange d'une première expérience dans le monde de l'entreprise.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 5-10
Idées de contacts : professeurs et autres étudiants. Les stagiaires peuvent avoir des contacts dans l'entreprise qui les accueille.
Compétences : bibliothèque, écouter, langues ou langue maternelle, trois champs d'étude, plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Explorateur [Classique]
Au début du vingtième siècle, il reste de par le monde des régions inconnues. Les explorateurs se donnent pour mission d'être les premiers hommes blancs à y mettre le pied. Les bourses scientifiques, les donations privées et les contrats avec les musées, combinés aux articles dans les journaux et les magazines et aux droits d'adaptation en livre ou en film, suffisent à faire vivre ces aventuriers et à financer leurs projets.
Une grande partie du cœur de l'Afrique est encore inexplorée, tout comme le Matto Grosso en Amérique du Sud, les déserts d'Australie, du Sahara ou d'Arabie et l'intérieur de l'Asie. Si des expéditions ont atteint les pôles nord et sud, les régions environnantes restent peu connues.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 55-80
Idées de contacts : grandes bibliothèques, universités, musées, riches mécènes, autres explorateurs, maisons d'édition, bureaucrates étrangers, tribus primitives
Compétences : combat à distance, grimper ou nager, histoire, langues, naturalisme, orientation, sauter, survie (au choix)

Fanatique
Obnubilé par une vision mystique, refusant de voir la réalité, le fanatique brigue l'avènement d'une vie meilleure pour l'humanité ou du moins pour le groupe qu'il imagine être élu au-dessus des autres. Certains fanatiques s'abaissent à la violence pour promouvoir leur foi. Toutefois, la majorité silencieuse n'en est pas moins implacable. Tous rêvent de voir leurs croyances validées.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou POU x 2)
Crédit recommandé : 0-30
Idées de contacts : groupes religieux ou communautaires, médias
Compétences : discrétion, histoire, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus trois compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Gangster
Un gangster est à la tête du crime organisé dans sa ville ou un lieutenant de confiance. Ces derniers sont chargés d'une mission spécifique par leur chef, comme les expéditions illicites, les rackets ou autre. Le chef supervise les affaires, passe des accords et décide qui règle les problèmes. Quasiment intouchable, il a une petite armée à sa disposition et ne se salit pas les mains.
La pègre prospère dans les années 1920. Les gangs raciaux, qui limitaient jusqu'ici leurs activités au racket et au jeu, ont découvert les immenses profits rendus possibles par le trafic de bière et d'alcool. Il ne leur a pas fallu longtemps pour prendre le contrôle de secteurs entiers, lors de batailles sanglantes. Si la plupart de ces gangsters sont d'origine irlandaise, italienne ou juive, on retrouve toutes les nationalités dans leurs rangs.
De nos jours, le trafic de drogue a supplanté les autres activités criminelles en termes de rentabilité. La structure de la pègre n'a pas beaucoup changé en presque cent ans. Un chef de gang moderne s'entoure toujours d'une multitude de lieutenants qu'il envoie faire le sale boulot dans les rues.
En dehors de l'alcool et des drogues, la pègre trempe dans la prostitution, le racket, le jeu et la corruption.
Chef mafieux
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 60-95
Idées de contacts : crime organisé, criminels de bas étage, policiers, élus municipaux, politiciens, juges, syndicalistes, avocats, commerçants et résidents de la même communauté ethnique
Compétences : combat à distance, combat rapproché, droit, écouter, psychologie, trouver objet caché, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Mafieux
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-20
Idées de contacts : criminels de bas étage, policiers, commerçants et résidents de la même communauté ethnique
Compétences : combat à distance, combat rapproché, conduite, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque
Voir aussi **Criminel : Trafiquant/Voyou**

Gardien de zoo
Les gardiens de zoo nourrissent et soignent les animaux. Les surveillants et les employés se chargent des autres besognes. La plupart des gardiens de zoo sont spécialisés dans une espèce animale. Ils savent utiliser la compétence médecine sur les animaux.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-40
Idées de contacts : scientifiques, écologistes
Compétences : comptabilité, dressage, esquive, médecine, naturalisme, premiers soins, sciences (pharmacologie), sciences (zoologie)

Gentilhomme/Dame
Un gentilhomme est une personne bien née, bien élevée et courtoise, appartenant généralement à la classe supérieure et vivant d'un héritage ou d'une rente plutôt que de son travail.
Dans les années 1920, un gentilhomme a au moins un domestique (majordome, valet de chambre ou chauffeur) et probablement une résidence principale en ville et une demeure secondaire à la campagne. Un gentilhomme n'est pas nécessairement riche, le statut étant plus important que tout aux yeux de la haute société.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 40-90
Idées de contacts : aristocrates et grands bourgeois, politiciens, domestiques et travailleurs agricoles
Compétences : arts et métiers (au choix), combat à distance (fusils), équita-

tion, histoire, langues (au choix), orientation, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Gourou

Encore de nos jours, l'Amérique est une terre fertile pour les nouvelles religions, depuis le transcendantalisme de Nouvelle-Angleterre jusqu'aux Enfants de Dieu et bien d'autres. Un gourou croit fermement au dogme qu'il enseigne à ses ouailles… s'il n'est pas motivé que par l'argent et le pouvoir.
Les années 1920 ont vu l'émergence de plusieurs sectes charismatiques. Si une partie de ces groupes se revendiquaient du christianisme, d'autres mélangeaient allégrement mysticisme oriental et pratiques occultes. Particulièrement foisonnants sur la côte ouest, on les retrouve dans tout le pays sous une forme ou une autre. Dans le Sud, des spectacles itinérants accueillent sous leurs tentes des chants, des danses, dans un renouveau du gospel. D'autres régions connaissent des phénomènes similaires, partout où les gens ont besoin de croire en quelque chose.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 30-60
Idées de contacts : Si la majorité des adorateurs sont des gens ordinaires, un gourou charismatique peut attirer des célébrités, comme une vedette de cinéma ou une riche héritière
Compétences : comptabilité, occultisme, psychologie, trouver objet caché, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Hobo

On croise dans la rue des poivrots cuvant leur bouteille ou des chômeurs privés de toit, mais le véritable hobo est d'une autre trempe. La misère est devenue sa profession. Si le vagabond travaille de temps en temps quand le besoin s'en fait sentir, le hobo a abandonné cette idée depuis longtemps.
Les hobos sont des explorateurs et des aventuriers, des poètes et des voleurs. Ils mènent une vie dangereuse. En plus de dormir à la belle étoile et de ne pas avoir un sou devant eux, ils doivent faire face à l'hostilité de la population et au harcèlement des forces de l'ordre.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2)
Crédit recommandé : 0-5
Idées de contacts : autres hobos, quelques quidams charitables, personnel des centres d'accueil
Compétences : arts et métiers (au choix), crochetage ou pickpocket, discrétion, écouter, grimper, orientation, sauter, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Homme politique

Les hommes politiques élus par le peuple jouissent d'un prestige à la hauteur de leur position. L'influence des maires de petites villes ou d'arrondissements ne dépasse guère les frontières de leur municipalité. Ce sont souvent des postes à mi-temps, aux rémunérations modestes. Mieux payés, les maires de grandes villes se comportent parfois en monarques, leur pouvoir excédant celui du gouverneur de l'État.
Les représentants locaux et les sénateurs formant les chambres de chaque État bénéficient d'un certain respect, surtout auprès du milieu d'affaires, voire au niveau national.
Responsables de tout un État, les gouverneurs ont des relations dans tout le pays. Cependant, c'est au niveau fédéral que réside le véritable pouvoir. Chaque État envoie au Congrès un nombre de représentants dépendant de sa population. La Chambre accueille plus de quatre cents membres, élus pour deux ans. De plus, quelle que soit sa taille, chaque État mande deux sénateurs à Washington. Élus pour une période de six ans, la centaine de sénateurs sont considérablement plus influents que les représentants. Les plus anciens d'entre eux sont presque aussi respectés que le président.
En Angleterre, les membres du Parlement sont élus par le peuple tous les quatre à cinq ans. Les représentants de la Chambre des Lords ne sont pas élus, recevant leur poste de naissance ou par nomination.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 50-90
Idées de contacts : bureaucrates, élus, médias, hommes d'affaires, gouvernements étrangers, parfois le milieu criminel
Compétences : baratin, charme, écouter, histoire, intimidation, langue maternelle, persuasion, psychologie

Infirmier

Ayant suivi une formation spécifique, les infirmiers assistent les médecins dans un hôpital, un hospice ou un cabinet privé. En général, ils accompagnent les malades dans leurs traitements, dans leur convalescence, ou jusqu'à une mort paisible, palliant à leur manque de force, de volonté ou de savoir-faire.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : personnel hospitalier, médecins, travailleurs sociaux
Compétences : écouter, médecine, premiers soins, psychologie, sciences (bio-



logie), sciences (chimie), trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Informaticien [Moderne]
Chargé de concevoir, d'écrire, de tester, de corriger et d'entretenir des programmes informatiques, l'informaticien se doit de maîtriser de nombreux domaines, de la logique formelle aux plates-formes d'applications. Ils sont indépendants ou appartiennent à une société de développement logiciel.
Un technicien informatique participe à la mise en place et à l'entretien des ordinateurs et des réseaux. Avec l'aide d'autres employés, comme le chef de projet, il s'assure que les systèmes soient fonctionnels et aptes à répondre aux demandes. Cette occupation couvre également les administrateurs de bases de données, les responsables des systèmes informatiques, les développeurs multimédias, les administrateurs réseau, les ingénieurs informatiques, les webmasters, etc.
Le pirate informatique emploie son expertise pour protester et promouvoir un agenda politique (des « piractivistes ») ou pour l'appât du gain. Il s'introduit illégalement dans des ordinateurs ou des systèmes informatiques où il va saccager des pages Web, révéler des données personnelles, envoyer des milliers de mails ou empêcher l'accès à un serveur en saturant ses ressources.

Informaticien ou technicien informatique
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 10-70
Idées de contacts : autres informaticiens, employés et cadres de l'entreprise, communautés sur Internet
Compétences : bibliothèque, électricité, électronique, informatique, sciences (mathématiques), trouver objet caché, plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Pirate informatique
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 10-70
Idées de contacts : informaticiens, communautés sur Internet, groupes politiques, groupes criminels
Compétences : bibliothèque, électricité, électronique, informatique, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Ingénieur
Inventeurs et spécialistes des machines, les ingénieurs sont employés par l'armée et les entreprises civiles. Ils appliquent leur bagage scientifique, leur connaissance des mathématiques et une bonne dose d'ingéniosité à la conception de solutions techniques.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 30-60
Idées de contacts : ouvriers civils ou militaires, bureaucrates locaux, architectes
Compétences : arts et métiers (dessin technique), bibliothèque, conduite engin lourd, électricité, mécanique, sciences (ingénierie et physique), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Joueur professionnel
Les joueurs professionnels sont les dandys du monde du crime. Tirés à quatre épingles, ils ont une bonne dose de charme, sont toujours aimables et souriants, quelles que soient leurs pensées réelles. Qu'ils fréquentent les hippodromes, les tables de poker ou les casinos, ils dépendent de la chance pour vivre.
Les joueurs les plus doués fréquentent les casinos illégaux tenus par la pègre. Une petite partie d'entre eux ont une réputation comme joueurs de poker. Ils participent à de longues parties aux enjeux conséquents, parfois avec le soutien d'investisseurs extérieurs. Les moins chanceux jouent dans des bouges, où ils trichent aux dés ou montent des arnaques au billard.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2)
Crédit recommandé : 8-50
Idées de contacts : bookmakers, crime organisé, quidams
Compétences : arts et métiers (comédie), comptabilité, écouter, pickpocket, psychologie, trouver objet caché, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)



Journaliste [Lovecraftienne]
Un journaliste écrit des articles sur des sujets variés et l'actualité brûlante, écrivant autant en une journée qu'un écrivain en une semaine. Il travaille pour un journal, un magazine, une radio, une chaîne de télévision ou un site Internet. Les meilleurs journalistes d'investigation parviennent à garder une distance vis-à-vis des horreurs et de la corruption qu'ils constatent quotidiennement. Les autres se laissent déborder, et se referment sur eux-mêmes, ne s'exprimant plus qu'à travers leurs articles.
Les reporters travaillent eux aussi pour la presse et les médias, soit à leur compte, soit pour un journal, un magazine, un site Internet ou une agence de presse. Rarement à leur bureau, ils interrogent des témoins, consultent les archives et vérifient les faits. La rubrique pour laquelle ils écrivent est consacrée aux affaires judiciaires, aux sports ou à l'économie. D'autres couvrent la vie sociale ou politique.
N'ayant pas de valeur officielle, les cartes de presse ne servent qu'à identifier les employés d'un journal. Au fond, le travail d'un reporter s'apparente à celui d'un détective privé. Certains n'hésitent pas à recourir au subterfuge pour obtenir des informations sensibles.
Journaliste d'investigation
Points de compétences d'occupation :

ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : milieu des médias, politiciens, policiers de quartier et criminels de bas étage
Compétences : arts et métiers (art ou photographie), bibliothèque, histoire, langue maternelle, psychologie, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque.

Reporter
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : milieu des médias et des journaux, élus et organisations politiques, milieu des affaires, policiers, criminels de bas étage, haute société
Compétences : arts et métiers (comédie), discrétion, écouter, histoire, langue maternelle, psychologie, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)



Juge
Menant les procès, seuls ou collégialement, les juges sont nommés ou élus, parfois pour une durée déterminée, parfois à vie. Si certains n'ont jamais étudié le droit, la plupart sont des avocats licenciés, qu'ils siègent dans la plus paumée des juridictions ou à la Cour suprême.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 50-80
Idées de contacts : hommes de loi, parfois le crime organisé
Compétences : bibliothèque, droit, écouter, histoire, intimidation, langue maternelle, persuasion, psychologie

Laborantin
Le laborantin travaille sous la supervision d'un scientifique, l'aidant dans ses préparations et ses tâches administratives.
Ses fonctions exactes varient selon la discipline concernée. Elles peuvent inclure : l'échantillonnage, les tests, l'enregistrement et l'analyse des résultats, la mise en place et l'exécution des expériences, la préparation des spécimens, la paperasse administrative et le respect des normes en matière de santé et de sécurité.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 10-30
Idées de contacts : universités, scientifiques, bibliothèques
Compétences : électricité, informatique ou bibliothèque, langues, sciences (chimie et deux autres), trouver objet caché, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Libraire
La majorité des libraires possèdent un petit magasin ou gèrent un service de vente par correspondance. Certains se spécialisent dans les voyages partout dans le pays ou dans le monde, achetant des livres rares pour les revendre au plus offrant. Leur carnet d'adresses compte des clients riches ou réguliers, avec une liste des livres recherchés.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 20-40
Idées de contacts : bibliographes, libraires, bibliothèques et universités, clients
Compétences : comptabilité, estimation, conduite, histoire, bibliothèque, langue maternelle, langues, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)



Marchand d'antiquités
Les marchands d'antiquités ne possédant pas leur propre magasin exposent leurs trouvailles chez eux ou partent au loin pour acheter à bas prix des bibelots qu'ils revendent au prix fort une fois de retour.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 30-50
Idées de contacts : historiens locaux, autres vendeurs d'antiquités, parfois des receleurs
Compétences : bibliothèque, comptabilité, conduite, estimation, histoire, orientation, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Marin
Après leur conscription, les matelots de la marine militaire suivent des classes pour apprendre les bases de leur métier. Celles-ci terminées, on leur attribue un poste et une spécialité. Si la plupart sont de simples matelots de pont


OLBRYGGERI
TEL. 46 84

ou machinistes, la marine a également besoin de mécaniciens qualifiés, d'opérateurs radio, de contrôleurs aériens, et ainsi de suite. Le plus haut grade pour un non-officier est maître, qui est respecté de tous. Les conscrits servent pour un nombre d'années données. Généralement quatre années de service actif dans la marine américaine, suivies de deux années de réserve, durant lesquelles le marin peut être rappelé en cas d'urgence nationale.
La marine civile comprend les bateaux de pêche, les navires pétroliers et les porte-conteneurs, ainsi que les paquebots de plaisance. Aux États-Unis, les navires de plaisance, destinés à la pêche sportive ou aux vacances, mouillent sur la côte est, la côte ouest et les Grands Lacs. La Floride en abrite la plus grande concentration, que ce soit sur le Golfe ou l'océan.
Durant la prohibition, plus d'un capitaine de plaisance s'est lancé dans le transport lucratif de clients au-delà de la limite des 5 kilomètres, où les navires étrangers vendent de l'alcool. De même, la contrebande promet de grands bénéfices, mais les risques sont à la hauteur.

Marine marchande
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 20-40
Idées de contacts : gardes-côtes, contrebandiers, crime organisé
Compétences : mécanique, nager, naturalisme, orientation, pilotage (bateaux), premiers soins, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Marine militaire
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : militaires, associations de vétérans
Compétences : combat à distance, combat rapproché, électricité ou mécanique, nager, orientation, pilotage (bateaux), premiers soins, survie (mer)

Mécanicien
Cette occupation regroupe tous les métiers nécessitant une formation spécialisée, débutant par une période d'apprentissage, comme les charpentiers, les maçons, les plombiers, les électriciens. Ils ont chacun leur propre syndicat, héritage des anciennes guildes, qui parlementent avec les entreprises.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-40
Idées de contacts : syndicalistes, spécialistes de son domaine
Compétences : arts et métiers (charpenterie, soudure, plomberie, etc.), conduite engin lourd, conduite, électricité, grimper, mécanique, plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles, professionnelles ou d'époque

Médecin [Lovecraftienne]
Cette occupation recouvre les médecins généralistes, les chirurgiens et d'autres spécialistes, comme les dentistes, les pédiatres ou les chercheurs en médecine. Outre leurs buts personnels, on retrouve fréquemment chez eux des motivations similaires : aider leurs patients, obtenir richesse et prestige, ou rendre le monde meilleur.
Les généralistes ont des cabinets en ville ou à la campagne. Dans les hôpitaux des grandes zones urbaines, les docteurs ont la possibilité de se spécialiser, que ce soit en pathologie, en toxicologie, en orthopédie, en neurochirurgie ou autre.
Certains sont médecins légistes à temps partiel, chargés des autopsies et de la signature des certificats de décès pour les autorités locales ou fédérales.
Aux États-Unis, chaque État accorde une licence, sanctionnant un minimum de deux années d'études dans une école de médecine. Ces lois sont relativement récentes. Dans les années 1920, les médecins les plus âgés ont obtenu leurs licences avant leur stricte application, sans avoir jamais mis les pieds dans une école de médecine.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4





Crédit recommandé : 30-80
Idées de contacts : autres médecins, employés d'hôpitaux, patients et ex-patients
Compétences : langues (latin), médecine, premiers soins, psychologie, sciences (biologie et pharmacologie), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque
Voir aussi **Médecin légiste**, **Psychiatre**

Médecin légiste

Occupation hautement spécialisée, le médecin légiste est employé par une grande ville, un comté ou un État pour mener les autopsies, déterminer les causes probables de décès et faire des recommandations au bureau du procureur. Les médecins légistes sont parfois appelés à témoigner à la barre lors de procès.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 40-60
Idées de contacts : laborantins, policiers, personnel hospitalier
Compétences : bibliothèque, langues (latin), médecine, persuasion, sciences (biologie), sciences (criminalistique), sciences (pharmacologie), trouver objet caché

Missionnaire

Aux quatre coins du globe, les missionnaires dispensent la parole divine aux indigènes de régions reculées ou aux âmes perdues de pays plus civilisés. Ils peuvent être catholiques, protestants, musulmans ou d'une autre Église, comme les mormons, qui organisent des missions de prosélytisme de deux ans dans les villes d'Europe et d'Amérique.
De rares missionnaires indépendants ne professent que leur propre vision, ou dépendent d'une organisation non religieuse.
On rencontre des missionnaires chrétiens et musulmans, ainsi que des maîtres bouddhistes ou hindouistes dans le monde entier, quelle que soit l'époque.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2
Crédit recommandé : 0-30
Idées de contacts : supérieurs hiérarchiques, bureaucrates étrangers
Compétences : arts et métiers (au choix), mécanique, médecine, naturalisme, premiers soins, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Musicien

Un musicien joue de l'instrument de son choix dans un orchestre, un groupe ou seul. Tous rêvent d'être remarqués par l'agent d'une maison de disques et de signer un contrat, mais ces espoirs ne se réalisent que rarement. La majorité des musiciens sont pauvres, survivant en jouant aussi souvent que possible dans de petites salles. Quelques-uns ont la chance de trouver un travail régulier, comme pianiste dans un bar ou un hôtel, ou instrumentiste dans un orchestre municipal. Seule une minorité connaît le succès et la richesse. Outre leur talent, ils ont eu la chance de s'être trouvés au bon endroit au bon moment.
Les années 1920 sont l'âge d'or du jazz. Toutes les villes de taille moyenne d'Amérique accueillent des groupes pour des spectacles ou des soirées dansantes. Dans de grandes villes comme New York ou Chicago, un musicien doué peut se produire régulièrement. Mais les autres passent leur temps sur la route, allant de concert en concert en bus, en automobile ou en train.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : propriétaires de club, syndicat de musiciens, crime organisé, criminels de bas étage
Compétences : arts et métiers (instrument), écouter, psychologie, une

compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus quatre compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Occultiste [Lovecraftienne]

Les occultistes étudient les secrets ésotériques et la magie occulte. Farouchement convaincus de la réalité des phénomènes paranormaux, ils souhaitent découvrir et développer ces pouvoirs par eux-mêmes. Se piquant de toutes sortes de philosophies mystiques et de théories magiques, certains d'entre eux sont persuadés de déjà les maîtriser. Il revient au gardien de décider s'ils ont raison ou s'ils affabulent.

Quoi qu'il en soit, les occultistes n'ont connaissance que de la magie classique. En dehors de quelques traces dans des ouvrages anciens, les secrets de la magie du Mythe leur échappent totalement.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4

Crédit recommandé : 9-65

Idées de contacts : bibliothécaires, fraternités ou clubs occultes, autres occultistes

Compétences : anthropologie, bibliothèque, histoire, langues, occultisme, sciences (astronomie), une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence* au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

* Si le gardien donne son accord, cette compétence peut être Mythe de Cthulhu. Nous recommandons qu'elle ne dépasse pas 10 % à la création.

Officier

Le grade d'officier est attribué à des militaires ayant suivi une éducation supérieure. Toutes les armées ont des programmes de formation spécifiques, allant parfois jusqu'à l'université. Aux États-Unis, la majorité des facultés proposent un cursus aux cadets, en alternance avec leurs obligations militaires. Une fois son diplôme obtenu, le cadet est promu au rang de sous-lieutenant dans l'armée de terre ou d'insigne dans la marine, puis envoyé sur son premier poste.

En général, ces recrues doivent un minimum de quatre années de service actif, après quoi elles retournent à la vie civile. La plupart des officiers ayant suivi cette formation sont placés dans des postes logistiques, comme médecins, avocats ou ingénieurs.

En Amérique, les personnes se destinant à une carrière militaire tentent d'entrer dans une académie, comme West Point pour l'armée de terre ou Annapolis pour la marine. Les diplômés de ces écoles jouissent d'un grand prestige. Certains nouveaux officiers optent pour un entraînement supplémentaire, comme pilote par exemple.

Parfois, un simple soldat particulièrement valeureux est promu au rang d'adjudant. Bien qu'il soit en théorie le moins élevé des grades d'officier, l'expérience nécessaire pour l'obtenir lui accorde un grand respect, plus que pour les officiers inférieurs. Ces titres sont attribués à vie. Même un officier à la retraite depuis longtemps a le droit de se faire appeler capitaine ou général.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)

Crédit recommandé : 20-70

Idées de contacts : militaires, bureaucrates

Compétences : combat à distance, comptabilité, orientation, premiers soins, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Ouvrier

On trouve des ouvriers dans les usines, les minoteries, les docks, les ateliers, les mines, les chantiers, et partout où l'on a besoin de travail manuel. S'ils sont subdivisés en « qualifiés » et « non qualifiés », même l'ouvrier moyen est un expert des machines, des engins et de l'équipement nécessaire à sa tâche.

Bûcheron

Points de compétences d'occupation :



ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : travailleurs forestiers, guides et écologistes
Compétences : combat rapproché (tronçonneuses), esquive, grimper, lancer, mécanique, naturalisme ou sciences (biologie ou botanique), premiers soins, sauter

Mineur
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : syndicalistes, organisations politiques
Compétences : conduite engin lourd, discrétion, grimper, mécanique, sauter, sciences (géologie), trouver objet caché, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Ouvrier non qualifié
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Idées de contacts : autres ouvriers et contremaîtres dans leur industrie
Compétences : combat rapproché, conduite engin lourd, conduite, électricité, lancer, mécanique, premiers soins, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Parapsychologue

Les parapsychologues ne prétendent pas jouir de pouvoirs extraordinaires. Leurs efforts sont plutôt tournés vers l'observation, la documentation et l'étude de ces phénomènes. Parfois surnommés « chasseurs de fantômes », ils espèrent capturer via leurs gadgets technologiques des preuves concrètes d'activités paranormales centrées sur une personne ou un lieu. Au final, ils ne trouvent que de faux médiums et des explications rationnelles à des phénomènes mystérieux.
Certains parapsychologues se spécialisent dans l'étude d'un phénomène en particulier, comme les perceptions extra-sensorielles, la télékinésie, les maisons hantées ou autre.
Les universités prestigieuses n'octroient pas de diplôme de parapsychologie. Dans cette profession, le statut dépend uniquement de la réputation. Ses représentants les plus acceptables ont souvent des diplômes dans d'autres branches, comme la physique, la psychologie ou la médecine.
Les individus suivant cette voie sont plus sensibles que la moyenne à l'idée de pouvoirs mystiques invisibles, qu'ils souhaitent éprouver de façon scientifique. Le résultat est un mélange étonnant de croyance et de doute, qu'un parapsychologue peut avoir du mal à réconcilier. Une personne ne s'intéressant pas à l'observation, l'expérimentation et la preuve n'est pas un scientifique, mais au mieux un occultiste.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : universités, éditeurs de revues parapsychologiques
Compétences : anthropologie, arts et métiers (photographie), bibliothèque, histoire, langues, occultisme, psychologie, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque



Pharmacien

Le métier de pharmacien a longtemps été plus contrôlé que celui de médecin. Détenteurs d'une licence accordée par leur État, ils sont titulaires d'un baccalauréat et d'au moins trois ans d'école spécialisée. Outre leurs propres officines, on trouve aussi des pharmaciens dans les hôpitaux ou dans des dispensaires.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 35-75
Idées de contacts : clients du quartier, médecins locaux, personnel hospitalier. Accès à toutes sortes de médicaments et produits divers
Compétences : bibliothèque, comptabilité, langues (latin), premiers soins, psychologie, sciences (chimie), sciences (pharmacologie), une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Photographe

La photographie artistique existe depuis longtemps. La plupart des photographes travaillent à leur compte, pour des régies publicitaires ou dans un studio où ils prennent des familles en photo. D'autres sont employés par les journaux ou le cinéma.
L'élite des photographes gravite autour de l'art, du journalisme et des documentaires animaliers. Dans chacun de ces domaines, ils acquièrent la gloire, la reconnaissance et le succès.
Les photojournalistes sont, comme leur nom l'indique, des journalistes qui prennent des photos. Mais on s'attend également à ce qu'ils écrivent les textes qui accompagnent leurs images. Dans les années 1920, les actualités filmées viennent d'apparaître. Elles nécessitent des appareils encombrants, que l'on transporte tout autour du monde à la recherche d'histoires émouvantes, d'évènements sportifs et de concours de beauté. Une équipe d'actualités filmées se compose de trois personnes : un reporter écrit l'article pendant que les deux autres s'occupent de la caméra, des lumières, et de tout le reste. Le commentaire est enregistré plus tard, en studio.

Photographe
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : publicitaires, clients (y compris des organisations politiques et des journaux)
Compétences : arts et métiers (photographie), discrétion, psychologie, sciences (chimie), trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Photojournaliste
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 10-30
Idées de contacts : médias, milieu du cinéma (pour les années 1920), élus et bureaucrates étrangers
Compétences : arts et métiers (photographie), grimper, langues, psychologie, sciences (chimie), une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Pilote

Les aviateurs professionnels sont employés par des entreprises, comme la poste américaine, ou comme pilotes pour des lignes commerciales.
Les États-Unis ne légifèrent sur le métier de pilote qu'en 1926, leur imposant d'avoir une licence. Avant cela, ils sont nombreux à travailler pour des fêtes foraines ou d'autres spectacles, à vendre des baptêmes de l'air ou à proposer un service



de taxi aérien à partir de petits aéroports. Un aviateur est un pilote courageux, travaillant pour une fête foraine ou offrant des vols acrobatiques pour des passagers en manque de sensations. Gagner une course, sur un trajet donné ou d'un point à un autre à travers le pays, est l'occasion de se faire un nom. Durant les années 1920, Hollywood emploie des aviateurs pour leurs cascades aériennes. Quelques-uns sont pilotes d'essai dans l'aéronautique. Une partie d'entre eux ont appris à voler pendant la Grande Guerre et sont toujours officiers dans l'armée de terre, la marine, les Marines ou les gardes-côtes. Les plus jeunes ont appris par eux-mêmes ou dans l'armée, en temps de paix.

Les as de l'aviation américaine de la Grande Guerre toujours connus du public sont Eddie Rickenbacker, actuellement employé par Chrysler, Tommy Hitchcock Jr, une vedette des terrains de polo, et Reed Landis, le fils du commissaire de baseball Kenesaw Mountain Landis.

Des aviateurs sont recrutés par l'armée. Inversement, de nombreuses recrues apprennent à piloter durant leur service et obtiennent ainsi leurs galons d'officier.

Aviateur [Classique]
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 30-60
Idées de contacts : anciens compagnons de l'armée, autres pilotes, mécaniciens, hommes d'affaires
Compétences : comptabilité, écouter, électricité, mécanique, orientation, pilotage (avions), trouver objet caché, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Pilote
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + DEX x 2
Crédit recommandé : 20-70
Idées de contacts : anciens compagnons de l'armée, équipage de bord, mécaniciens, personnel de l'aéroport, organisateurs de carnaval
Compétences : conduite engin lourd, électricité, mécanique, orientation, pilotage (avions), sciences (astronomie), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Plongeur

Un plongeur peut travailleur pour l'armée, la police ou avoir une occupation civile, comme la récolte d'éponges, la récupération, l'entretien ou même la chasse au trésor.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + DEX x 2
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : garde-côte, capitaine de navire, armée, police, contrebandiers
Compétences : mécanique, nager, pilotage (bateaux), plongée, premiers soins, sciences (biologie), trouver objet caché, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Policier/Inspecteur [Lovecraftienne]

Les inspecteurs sont des policiers en civil chargés d'examiner les scènes de crime, de réunir des indices, de mener les interrogatoires et d'essayer de résoudre les meurtres, les cambriolages et les autres crimes graves. Leur territoire est la rue, qu'ils partagent avec les policiers en uniforme.

Une partie des inspecteurs sont des coordinateurs, supervisant leurs subalternes dans leurs enquêtes, sans avoir le temps de se concentrer sur une affaire en particulier. Aux États-Unis, ils peuvent avoir des dizaines ou même des centaines d'affaires à traiter en même temps. Leur rôle consiste avant tout à rassembler assez de preuves pour mener à une arrestation, qui sera suivie par une condamnation. Les inspecteurs reconnaissent la vérité du mensonge à l'aide de preuves et de reconstitutions. Leurs bureaux et ceux des procureurs sont séparés, afin qu'ils examinent les faits objectivement avant le procès.

Bien que les inspecteurs modernes suivent parfois des cours de police scientifique, passent des examens et des formations spéciales, comme les policiers de toutes les époques, ils se basent d'abord sur leur expérience de simples policiers et d'officiers débutants.

Les policiers en uniforme sont employés par les municipalités, les bureaux du shérif ou les forces de l'ordre de l'État. Ils travaillent à pied, derrière le volant d'une voiture de patrouille ou même assis à un bureau.

Inspecteur
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 20-50
Idées de contacts : policiers, criminels de bas étage, médecin légiste, avocats, crime organisé
Compétences : arts et métiers (comédie) ou imposture, combat à distance, droit, écouter, psychologie, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque.

Policier
Points de compétences d'occupation :



ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : autres policiers, habitants et commerçants du quartier, criminels de bas étage, crime organisé
Compétences : combat à distance, combat rapproché (corps à corps), conduite ou équitation, droit, premiers soins, psychologie, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Pompier

Les pompiers sont des fonctionnaires, employés par les municipalités qu'ils protègent. D'astreinte 24 heures sur 24, souvent plusieurs jours de suite, ils mangent, dorment et attendent dans l'enceinte de leur caserne. Suivant une hiérarchie militaire, la promotion va jusqu'à lieutenant, capitaine et chef.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : travailleurs sociaux, secouristes, police
Compétences : conduite engin lourd, conduite, esquive, grimper, lancer, mécanique, premiers soins, sauter

Professeur [Lovecraftienne]

Les professeurs sont des universitaires rattachés à une faculté. De grandes entreprises en emploient dans leurs services de recherche et développement. Des érudits indépendants arrondissent leurs fins de mois en donnant des cours à temps partiel. En général, cette occupation requiert un doctorat, un diplôme permettant d'enseigner dans les universités du monde entier. Se partageant entre les cours et la recherche, un professeur jouit d'une certaine réputation dans son domaine de prédilection.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 20-70
Idées de contacts : érudits, universitaires, bibliothèques
Compétences : bibliothèque, langue maternelle, langues, psychologie, plus quatre compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles, universitaires ou d'époque

Prospecteur

Bien que la ruée vers l'or en Californie et la ruée vers l'argent du Nevada soient de l'histoire ancienne, les prospecteurs indépendants sont toujours une figurine de l'Ouest américain. Ils hantent les montagnes, dans l'espoir de dénicher le filon qui les rendra riches. À cette époque, cela peut aussi bien être du pétrole que de l'or.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 0-10
Idées de contacts : habitants et commerçants du quartier
Compétences : grimper, histoire, mécanique, orientation, premiers soins, sciences (géologie), trouver objet caché, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Prostituée

Selon les circonstances, son origine et son âge, une prostituée peut être une coûteuse call-girl, une putain de bordel ou une pute de rue. Souvent réduite à cet état par malchance, elle rêve d'en sortir. Quelques-unes sont complètement indépendantes, mais la plupart sont victimes d'un proxénète qui les pousse sur le trottoir et leur soutire la majorité de leurs gains.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2



Crédit recommandé : 5-50
Idées de contacts : quidams, policiers, parfois le crime organisé, clients habituels
Compétences : arts et métiers (au choix), discrétion, esquive, pickpocket, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque



Psychiatre

De nos jours, un psychiatre est un médecin spécialisé dans le diagnostic et le traitement des troubles mentaux. Habilité à prescrire des psychotropes, il a également recours aux électroencéphalogrammes et à l'imagerie cérébrale informatisée.
Au début du vingtième siècle, les théories psychanalytiques étaient encore relativement nouvelles. Elles tentaient d'expliquer des phénomènes que l'on considérait jusqu'ici comme de nature biologique. Pour cette raison, les psychiatres s'efforçaient d'établir leur statut de médecin et d'introduire de nouvelles perspectives en matière de vision et de soins des malades mentaux. Jusqu'aux années 1930, n'importe quel médecin pouvait se faire enregistrer en tant que spécialiste en psychiatrie dans le répertoire de l'Association médicale d'Amérique.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 30-80
Idées de contacts : autres spécialistes des maladies mentales, médecins et parfois des inspecteurs de police
Compétences : écouter, langues, médecine, persuasion, psychanalyse, psychologie, sciences (biologie), sciences (chimie)
Voir aussi **Aliéniste**

Psychologue/Psychanalyste

La psychothérapie et le conseil ne sont que deux branches de la psychologie, même si elles sont les plus connues. D'autres spécialités comprennent les psychologues pour organisations, travaillant auprès d'entreprises et de ministères, ainsi que les universitaires menant des recherches ou enseignant la psychologie.
Pour soigner leurs patients, les psychologues cliniques ont toute une gamme d'outils à leur disposition. Il faut bien les distinguer des psychiatres, qui sont des médecins diplômés. Dans les années 1920, l'étude du comportement humain est une discipline naissante, principalement concentrée sur l'analyse freudienne.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 10-40
Idées de contacts : autres psychologues, patients
Compétences : bibliothèque, comptabilité, écouter, persuasion, psychanalyse, psychologie, plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles, universitaires ou d'époque

Religieux

Un prêtre peut être assigné à une paroisse, ou envoyé porter la bonne parole de par le monde, généralement dans des pays étrangers (cf. *Missionnaire*). Chaque Église a ses propres priorités et hiérarchies. Par exemple, un prêtre catholique espère s'élever au titre d'évêque, d'archevêque ou même de cardinal, tandis qu'un pasteur méthodiste devient d'abord surintendant de district, puis évêque.
Les prêtres catholiques ne sont pas les seuls à entendre leurs ouailles en confession. S'ils ne peuvent répéter ce qu'on leur dit, ils peuvent réagir.
De nombreux religieux sont formés à des métiers laïcs, exerçant comme docteurs, avocats et érudits au sein de l'Église. Utilisez l'occupation adéquate en fonction du travail de l'investigateur.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-60
Idées de contacts : hiérarchie religieuse, paroissiens, notables
Compétences : bibliothèque, comptabilité, écouter, histoire, langues, psychologie, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Sauvage

Dans une tribu, la notion d'appartenance et de tradition est vitale, le groupe étant peu étendu. Au lieu de la protection de la loi et des droits individuels, la tribu repose sur le sens de l'honneur. Les encouragements, la vengeance, les cadeaux et la gloire, tout est personnel. Tous les membres de la tribu doivent être traités honorablement, le chef comme les ennemis. L'exil est la pire des punitions imaginables.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 0-15
Idées de contacts : autres membres de la tribu
Compétences : combat rapproché ou lancer, écouter, grimper, nager, naturalisme, occultisme, survie (au choix), trouver objet caché

Scientifique

Les scientifiques explorent la réalité à la recherche des règles qui la sous-tendent.



Pour passer à l'application et créer des objets utiles, on fait plutôt appel à un ingénieur. Mais si l'on souhaite repousser les frontières du possible, il faut s'adresser à des scientifiques. Ils sont employés par des entreprises et des universités pour mener des recherches.
Bien qu'ils soient spécialisés dans un domaine, n'importe quel scientifique digne de ce nom connaît aussi les branches voisines de la sienne. Il maîtrise également sa langue maternelle, ayant plusieurs diplômes, dont probablement un doctorat.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4
Crédit recommandé : 9-50
Idées de contacts : autres scientifiques et professeurs, universités, employeurs et anciens employeurs
Compétences : informatique ou bibliothèque, langue maternelle, langues, trouver objet caché, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus trois spécialités scientifiques

Secrétaire

Un poste allant de l'assistant de direction au salaire appréciable, jusqu'au modeste secrétaire tapant à la machine. Dans tous les cas, son travail consiste à soulager les cadres et les directeurs des tâches répétitives.
Étant au cœur des entreprises, la plupart des secrétaires en savent plus sur leurs rouages internes que leurs patrons. Durant les années 1920, la tâche première d'un secrétaire consistait à s'occuper de la correspondance. Il tapait les lettres qu'on lui dictait, classait les documents dans les archives et organisait les réunions. Dans certains cas, le secrétaire gérait la vie de son patron. Il réservait ses vacances, achetait des cadeaux pour ses enfants et sa femme, bref, lui servait de deuxième tête.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou APP x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : autres employés, directeurs des entreprises clientes
Compétences : arts et métiers (taper à la machine ou dactylographie), bibliothèque ou informatique, comptabilité, langue maternelle, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Serveuse

Une serveuse prend et apporte les commandes aux clients d'un hôtel, d'un bar ou d'un restaurant. Traditionnellement mal payée, elle sert avec le sourire pour toucher de gros pourboires.
Bien que la profession soit illégale aux États-Unis durant la Prohibition, les bouges tenus par la pègre embauchent toujours.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2)
Crédit recommandé : 9-20
Idées de contacts : clients, crime organisé
Compétences : arts et métiers (au choix), comptabilité, écouter, esquive, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque

Soldat

Cette occupation regroupe les recrues de l'armée de terre et les fusiliers marins, jusqu'au grade de sergent. Bien qu'inférieurs en théorie aux sous-lieutenants tout frais sortis de l'école, les sergents vétérans sont respectés par tous les officiers. Aux États-Unis, l'engagement est de six ans au minimum, quatre de service actif et deux de réserve.
Tous les conscrits suivent une formation de base, les classes, où ils apprennent à marcher en ordre, à tirer et à saluer. Une fois celle-ci terminée, ils sont assignés à l'infanterie, pour la plupart, quoique l'armée a également besoin de soldats pour l'artillerie et les blindés. Quelques-uns sont formés à des rôles logistiques, comme contrôleur aérien, mécanicien, secrétaire ou aide d'un officier. Les fusiliers marins sont regroupés dans cette occupation, bien qu'ils fassent partie de la marine.
Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (DEX x 2 ou FOR x 2)
Crédit recommandé : 9-30
Idées de contacts : militaires, associations de vétérans
Compétences : combat à distance,





combat rapproché, discrétion, esquive, grimper ou nager, survie, plus deux compétences parmi : langues, mécanique ou premiers soins

Styliste

Les stylistes travaillent dans de nombreux domaines, comme la mode ou l'ameublement. Qu'ils soient à leur compte, dans un studio de design ou dans une entreprise, ils façonnent des objets courants, des processus, des lois, des jeux, des sites web et ainsi de suite.

La spécialité d'un investigateur aura une influence sur ses compétences. Choisissez-la en conséquence.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4

Crédit recommandé : 20-60

Idées de contacts : publicités, magazines, meubles, architectures, autres

Compétences : arts et métiers (au choix), arts et métiers (photographie), comptabilité, informatique ou bibliothèque, mécanique, psychologie, trouver objet caché, plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque

Surveillant d'asile

Bien qu'il existe des sanatoriums privés, leurs tarifs prohibitifs font que la vaste majorité des malades mentaux sont entassés dans des institutions régionales ou nationales. En dehors de quelques médecins et infirmières, elles emploient un grand nombre de surveillants, souvent choisis pour leur force et leur taille plutôt que leur affinité pour la médecine.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (FOR x 2 ou DEX x 2)

Crédit recommandé : 8-20

Idées de contacts : personnel médical, patients et leurs familles. Accès aux dossiers médicaux, ainsi qu'à des médicaments et d'autres fournitures médicales.

Compétences : combat rapproché (corps à corps), discrétion, écouter, esquive, premiers soins, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Syndicaliste

Alliés de l'ouvrier et ennemis du patron, du moins en théorie, les syndicalistes organisent et mènent les luttes sociales, exposant et défendant les revendications de leurs camarades. Toutes les branches ont leurs syndicats, que ce soit les dockers, les ouvriers du bâtiment, les mineurs ou les acteurs.

Au début du vingtième siècle, les dirigeants des syndicats se sont trouvés pris sous le feu croisé des grands patrons qui souhaitaient les voir disparaître, des politiciens qui les cajolaient d'une main pour mieux les condamner de l'autre, des communistes et des socialistes qui tentaient d'infiltrer leurs rangs et de la pègre qui cherchait à les mettre sous leur coupe.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 4

Crédit recommandé : 5-30

Idées de contacts : autres syndicalistes et activistes, politiciens alliés, parfois le crime organisé. Dans les années 1920, on compte aussi les socialistes, les communistes et les anarchistes subversifs.

Compétences : combat rapproché (corps à corps), comptabilité, conduite engin lourd, droit, écouter, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion)

Vagabond

Contrairement aux clochards qui vivent dans la rue par nécessité, un vagabond a choisi ce mode de vie. Pour des raisons personnelles, philosophiques ou économiques, il s'est libéré des contraintes sociales. Il accepte parfois un travail, pour quelques jours ou quelques mois. Mais il préfère la mobilité et l'isolement au confort et à l'intimité.

Les vagabonds font partie de l'imagerie américaine, mais on en trouve dans tous les pays où les voyages ne sont pas dangereux. Toutefois, être passager clandestin n'est pas sans risque. Sauter dans un train en marche, dans le noir, n'est pas une partie de plaisir. Plus d'un vagabond a perdu une main ou un pied, écrasé entre deux wagons.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + (APP x 2 ou DEX x 2 ou FOR x 2)

Crédit recommandé : 0-5

Idées de contacts : autres vagabonds, quelques gardes ferroviaires compréhensifs, de bons amis dans de nombreuses villes

Compétences : discrétion, écouter, grimper, orientation, sauter, une compétence sociale (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus deux compétences au choix correspondant à des spécialités personnelles ou d'époque



Vendeur

Composante vitale de nombreuses entreprises, les vendeurs assurent la promotion et la vente des biens ou des services de leur employeur. Ils passent beaucoup de temps sur la route, rencontrant et invitant leurs clients, dans la limite de leurs frais professionnels. Certains préfèrent gérer leurs affaires depuis leur bureau, contactant les clients potentiels par téléphone. D'autres pratiquent le porte-à-porte.

Les années 1920 sont la décennie de l'entrepreneur. Le voyageur de commerce fait partie de la vie quotidienne. Il travaille directement pour une compagnie ou par dépôt-vente, mais la majorité sont payés à la commission. Toutes les tactiques sont bonnes pour emporter une vente, et peu importe si le client peut se le permettre ou non. Ils sont parfois limités à un territoire, parfois libres de prospecter où ils le souhaitent. Les brosses, les aspirateurs et les encyclopédies ne sont que quelques-uns des objets qu'ils proposent à la vente.

Points de compétences d'occupation : ÉDU x 2 + APP x 2

Crédit recommandé : 9-40

Idées de contacts : autres entreprises du secteur, meilleurs clients

Compétences : comptabilité, conduite, discrétion ou pickpocket, écouter, psychologie, deux compétences sociales (baratin, charme, intimidation ou persuasion), plus une compétence au choix correspondant à une spécialité personnelle ou d'époque





Chapitre Cinq

Compétences

« Plus un geste ! s'exclama-t-il. Certes, ces rayons nous permettent de voir, mais ils trahissent également notre présence. Je vous ai dit que les domestiques avaient disparu, mais je ne vous ai pas expliqué comment. La coupable est cette gouvernante bornée. Elle a allumé les lumières au rez-de-chaussée, en dépit de mes avertissements. Les câbles ont sans doute capté les vibrations sympathiques. Quelle horreur cela a dû être. Les hurlements parvenaient jusqu'à moi tout là-haut, alors que mes sens étaient concentrés dans une autre direction. En redescendant, je n'ai retrouvé que des piles de vêtements épars. »

— H. P. Lovecraft, *De l'au-delà*

Ce chapitre contient la définition de toutes les compétences du jeu, avec leur description détaillée. Il insiste en particulier sur leur usage en cours de partie et ce qu'elles permettent de faire. Chaque compétence regroupe un éventail d'activités assez large, qui n'est donc qu'esquissé sommairement.

Qu'est-ce qu'une compétence ?

Les compétences représentent l'état des connaissances à une certaine époque. Celles qui portent l'étiquette [Moderne] sont exclusives aux investigateurs contemporains. Nous avons choisi des noms de compétences les plus généraux possible, mais vous pouvez les changer pour les adapter à une période donnée. Par exemple, conduite pourrait devenir conduite d'attelage dans l'Angleterre victorienne.

Le pourcentage de compétence n'est pas la proportion des connaissances théoriques maximales acquises par l'investigateur. S'ils mettaient leurs savoirs sur la table, comme des jetons de pokers, et mesuraient la différence, un scientifique contemporain ayant 60 % en physique en saurait bien plus qu'un autre de 1910 avec une compétence de 90 %.

À quoi correspondent les niveaux de compétence ?

Outre le pourcentage de succès, le niveau de compétence donne une indication de son talent.

01-05 %	**Ignorant :** aucune compétence.
06-19 %	**Novice :** débutant commençant à s'intéresser au sujet.
20-49 %	**Amateur :** fait preuve d'un certain talent naturel or d'une formation limitée. C'est encore un simple loisir.
50-74 %	**Professionnel :** permet de vivre correctement de sa compétence. Équivalant au niveau bac.
75-89 %	**Expert :** valide une grande expérience. Plusieurs années d'études supérieures.
90 % et +	**Maître :** fait partie de l'élite mondiale.

De même, certaines compétences dépendent de la région. Par exemple, la compétence droit d'un investigateur japonais concerne le Japon. S'il devait répondre à une question sur le système juridique espagnol, le gardien augmenterait probablement la difficulté du test. Une compétence de 50 % suffit pour en vivre. Si un investigateur monte une compétence qui n'est pas liée à sa profession à ce niveau, le joueur et le gardien peuvent discuter de l'opportunité de le faire changer de branche.

Certaines compétences sont en fait un regroupement de plusieurs spécialités distinctes. C'est le cas d'arts et métiers, de combat rapproché, de combat à distance et de sciences.

L'étiquette [Rare] dénote des compétences suffisamment peu fréquentes pour ne pas être incluses sur la fiche de personnage. Elle concerne notamment artillerie, explosifs, hypnose ou lire sur les lèvres. Si le gardien désire les inclure à sa table, ou si un joueur souhaite en sélectionner une, il suffit de les ajouter sur une ligne vierge. Le gardien introduira peut-être d'autres compétences propres à l'époque et la région de son scénario. Par exemple, une partie se déroulant dans un futur lointain ou sur une planète inconnue nécessitera certainement plusieurs nouvelles compétences.

Qu'est-ce qu'une spécialité ?

Plusieurs compétences au champ d'application très large sont scindées en spécialités. Un joueur peut dépenser des points dans une spécialité, mais jamais dans la compétence générale. Ainsi, un investigateur peut avoir un niveau en combat rapproché (corps à corps) ou en combat rapproché (lances), mais pas dans la compétence combat rapproché en elle-même.

Dans le cas d'arts et métiers, de sciences et de survie, les spécialités sont elles aussi relativement larges et floues. Le gardien doit décider si une spécialité s'applique ou non à une situation donnée. Il peut autoriser l'usage d'une spécialité voisine, au prix d'une difficulté supérieure, s'il estime qu'elles se recoupent suffisamment.

Exemple de spécialités

Les investigateurs tentent de percer un code numérique. Le gardien demande un test ordinaire de cryptographie. Aucun investigateur ne possède cette compétence, mais l'un d'eux a un bon niveau en mathématiques. Le gardien accepte qu'il utilise cette spécialité voisine, mais avec une difficulté augmentée. Au lieu de faire un test ordinaire de cryptographie, sous sa compétence entière, le joueur doit obtenir une réussite majeure en mathématiques, avec une compétence divisée par deux.

Les connaissances et les savoir-faire sont souvent réutilisables entre spécialités d'une même compétence. Vous trouverez à la fin de ce chapitre une règle optionnelle sur le transfert d'expérience entre compétences.

Redoubler un test

Quand un joueur rate un jet de compétence, il a droit à une deuxième chance en redoublant son jet. Pour en bénéficier, il doit d'abord expliquer au gardien comment l'investigateur s'y prend pour ce nouvel essai (cf. *Redoubler un test*, dans le *Manuel du gardien*).

Des exemples de redoublement sont proposés pour chaque compétence, ainsi que des conséquences possibles en cas de deuxième échec. Ce ne sont que des suggestions, pas des listes exhaustives. Nous laissons au gardien toute latitude pour déterminer ce qui justifie un test redoublé. De même, les conséquences d'un redoublement raté doivent s'inspirer des circonstances dans lesquelles on l'a tenté, découler des évènements, des personnages non-joueurs et du monde de jeu.

De plus, lorsque c'est approprié, nous avons ajouté un exemple de conséquence pour un redoublement raté pendant une crise de démence. Le fait que l'investigateur soit déjà fou amplifie grandement les enjeux du jet initial, et plus encore ceux du redoublement, qui en deviennent extrêmes.



Un adorateur halluciné s'apprête à dégainer pour tirer sur Harvey. Un test de trouver objet caché lui permettrait de voir le geste de l'adorateur, tandis qu'un test de psychologie lui permettrait de deviner son action en analysant son comportement. Le gardien demande à Harvey un test combiné de ces deux compétences. Un succès sur l'une ou l'autre suffit à anticiper l'attaque, et peut-être à agir le premier.

Plus tard, Harvey tente de réparer une turbine électrique. Le problème étant à la fois mécanique et électrique, le gardien exige un test combiné de mécanique et d'électricité. Anne, sa joueuse, fait un seul jet, qu'elle compare à ses compétences. Dans ce cas, les deux doivent réussir pour achever la réparation.

Notez l'importance d'utiliser un seul jet de dés dans cet exemple. Harvey n'a que 10 % en mécanique et en électricité. Les chances de succès en comparant un seul jet aux deux compétences simultanément sont de 10 %. S'il devait faire deux jets de dés, d'abord sous mécanique, puis sous électricité, les chances d'obtenir les deux réussites nécessaires ne seraient plus que de 1 %.

Nos exemples ne sont que des idées, là pour attiser l'imagination des joueurs et du gardien. Inventez vos justifications et vos conséquences, selon vos habitudes et votre style de jeu.

Tests combinés

Dans certaines situations, le gardien peut vous demander de tester plusieurs compétences à la fois. Ne faites alors qu'un seul jet de dés, puis comparez le résultat à chacune des compétences exigées. Le gardien vous dira si vous devez réussir pour chacune, ou si un seul succès suffit.

Anthropologie (01 %)

Permet d'identifier et de comprendre les traditions d'un groupe par l'observation. Pour utiliser cette compétence, l'investigateur doit passer du temps au sein d'une culture vivante, ou étudier des documents sûrs et objectifs sur une culture éteinte. Il peut alors faire des prédictions simples sur ses us et coutumes, même s'il se base sur des éléments incomplets. En consacrant un mois ou plus à cette culture, l'investigateur commence à vraiment la comprendre. En combinant cette com-

Liste des compétences

Légende des étiquettes

[Moderne] indique une compétence n'existant que de nos jours.
[Rare] catalogue les compétences si peu fréquentes qu'elles ne sont pas listées sur la fiche d'investigateur.
[Spécialités] précise que la compétence est scindée en plusieurs spécialités distinctes.

Anthropologie (01 %)
Archéologie (01 %)
Arcs (15 %) – *cf. Combat à distance*
Armes de poing (20 %) – *cf. Combat à distance*
Armes lourdes (10 %) – *cf. Combat à distance*
Artillerie (01 %) [Rare]
Arts et métiers (05 %) [Spécialités]
Astronomie (01 %) – *cf. Sciences*
Baratin (05 %)
Beaux-arts (05 %) – *cf. Arts et métiers*
Bibliothèque (20 %)
Biologie (01 %) – *cf. Sciences*
Botanique (01 %) – *cf. Sciences*
Charme (15 %)
Chimie (01 %) – *cf. Sciences*
Combat à distance (variable) [Spécialités]
Combat rapproché (variable) [Spécialités]
Comédie (05 %) – *cf. Arts et métiers*
Comptabilité (05 %)
Conduite (20 %)
Conduite engin lourd (01 %)
Contrefaçon (05 %) – *cf. Arts et métiers*
Corps à corps (25 %) – *cf. Combat rapproché*
Crédit (00 %)
Criminalistique (01 %) – *cf. Sciences*
Crochetage (01 %)
Cryptographie (01 %) – *cf. Sciences*
Discrétion (20 %)
Dressage (05 %) [Rare]
Droit (05 %)
Écouter (20 %)
Électricité (10 %)
Électronique (01 %) [Moderne]
Épées (20 %) – *cf. Combat rapproché*
Équitation (05 %)
Esquive (DEX/2)
Estimation (05 %)
Explosifs (01 %) [Rare]
Fléaux (10 %) – *cf. Combat rapproché*
Fouets (05 %) – *cf. Combat rapproché*
Fusil de chasse – *cf. Combat à distance (fusils)*
Fusils (25 %) – *cf. Combat à distance*
Garrots (15 %) – *cf. Combat rapproché*
Géologie (01 %) – *cf. Sciences*
Grimper (20 %)
Haches (15 %) – *cf. Combat rapproché*
Histoire (05 %)
Hypnose (01 %) [Rare]
Imposture (05 %)
Informatique (05 %) [Moderne]
Ingénierie (01 %) – *cf. Sciences*
Intimidation (15 %)
Lance-flammes (10 %) – *cf. Combat à distance*
Lancer (20 %)
Lances (20 %) – *cf. Combat rapproché (ou lancer)*
Langue maternelle (ÉDU)
Langues (01 %) [Spécialités]
Lecture sur les lèvres (01 %) [Rare]
Mathématiques (01 %) – *cf. Sciences*
Mécanique (10 %)
Médecine (01 %)
Météorologie (01 %) – *cf. Sciences*
Mitraillettes (15 %) – *cf. Combat à distance*
Mitrailleuses (10 %) – *cf. Combat à distance*
Mythe de Cthulhu (00 %)
Nager (20 %)
Naturalisme (10 %)
Occultisme (05 %)
Orientation (10 %)
Persuasion (10 %)
Pharmacologie (01 %) – *cf. Sciences*
Photographie (05 %) – *cf. Arts et métiers*
Physique (01 %) – *cf. Sciences*
Pickpocket (10 %)
Pilotage (01 %) [Spécialités]
Pister (10 %)
Plongée (01 %)
Premiers soins (30 %)
Psychanalyse (01 %)
Psychologie (10 %)
Sauter (20 %)
Savoir (01 %) [Spécialités][Rare]
Sciences (01 %) [Spécialités]
Survie (10 %) [Spécialités]
Tronçonneuses (10 %) – *cf. Combat rapproché*
Trouver objet caché (25 %)
Zoologie (01 %) – *cf. Sciences*

pétence avec psychologie, il peut prédire les actions et les croyances des sujets.
Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour étudier ses sujets ; partager leur vie pendant un moment ; participer activement à une cérémonie ou un rituel.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur est attaqué ou emprisonné par les personnes qu'il étudie, à cause de fautes ou d'insultes commises par maladresse ; il subit des effets secondaires indésirables suite à l'ingestion de plantes hallucinogènes lors d'une cérémonie.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se perdre dans la culture étudiée, comme le photo-journaliste interprété par Dennis Hopper dans *Apocalypse Now*.



L'anthropologie dans les années 1920

Dans les années 1920, l'anthropologie s'est clairement divisée en anthropologie physique et anthropologie culturelle, chacune étant subdivisée différemment des deux côtés de l'Atlantique. Aux États-Unis, la décennie est marquée par la professionnalisation et la naissance de l'anthropologie psychologique, une contribution américaine à cette science. Cette école théorique a été fondée autour du concept de culture comme phénomène mental. Les premiers anthropologues psychologiques s'intéressaient à la façon dont l'individu contribue à sa culture, et dont la culture façonne l'individu.

Archéologie (01 %)

Permet la datation et l'identification de reliques de civilisations passées, ainsi que la détection des contrefaçons. La compétence sert également à mettre en place et diriger des fouilles. En inspectant un site, l'investigateur peut en déduire l'usage et le mode de vie de ses habitants. L'anthropologie peut y aider. L'archéologie permet aussi de reconnaître des textes écrits dans des langues mortes.
Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour étudier le site ou l'objet ; poursuivre les recherches ; consulter un autre expert.
Conséquences d'un redoublement raté ? Le site est détérioré, les trouvailles ruinées par l'incompétence, le vandalisme ou le vol ; les autorités saisissent le site ou les découvertes ; la publicité faite autour des activités de l'investigateur attire des voleurs.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut continuer ses excavations toujours plus profondément. Il sait que la vérité est là, quelque part.

Artillerie (01 %) [Rare]

Un investigateur ne peut acquérir cette compétence que grâce à une formation militaire, suivie d'une expérience sur le terrain. Il peut participer au tir de canons fixes au sein d'une équipe. La plupart des armes de cette catégorie sont trop grosses pour être maniées par un seul homme. À la discrétion du gardien, il peut hausser la difficulté ou décréter que c'est impossible, selon les cas.
Il existe plusieurs spécialités, selon l'époque, dont les canons, les obusiers, les mortiers et les lance-roquettes.
Note : En tant que compétence de combat, le redoublement est impossible.

L'archéologie dans les années 1920

La plupart des nombreuses sociétés archéologiques installées de par le monde publient régulièrement le journal de leurs découvertes. Les plus anciennes et les plus connues sont la Société hellénique, la Société d'Exploration de l'Égypte et le Fonds d'Exploration de la Palestine.
Par ailleurs, l'intérêt déjà ancien pour les recherches archéologiques en Égypte augmente incroyablement avec la mise au jour de la tombe de Toutankhamon en 1922.
Des découvertes importantes se font dans d'autres parties du monde. Hiram Bingham met au jour le Machu Picchu en 1911.
Les fouilles du début des années vingt à Mohenjo-Daro et Harappa conduisent à la découverte de l'antique civilisation de l'Indus. Pour la première fois, on date la construction de Stonehenge, à deux mille ans avant notre ère. À la fin de la décennie, les traces de la civilisation préhistorique Chang sont mises au jour à Anyang, au nord-est de la Chine.

Arts et métiers (05 %) [Spécialités]

La fiche d'investigateur laisse plusieurs lignes blanches pour les spécialités d'arts et métier, comme :
Barbier
Beaux-arts
Calligraphie
Charpenterie
Comédie
Contrefaçon
Cordonnerie
Cuisine
Danse
Danse traditionnelle
Ébénisterie
Fabrication de tubes à vide
Littérature
Opéra
Peinture et décoration
Photographie
Poterie
Sculpture

Une grande partie de ces exemples sont directement liés à une profession, mais il peut n'être qu'un loisir pour l'investigateur. Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix, jamais directement en arts et métiers.
Grâce à cette compétence, un investigateur peut se lancer dans la réparation ou la fabrication d'objets. Le temps et les matériaux nécessaires sont laissés à la discrétion du gardien, si nécessaire. Si cette précision est importante, un test majeur ou extrême peut indiquer un objet de qualité supérieure.
Une compétence en arts et métiers peut également servir à la réalisation de copies ou de faux. Dans ce cas, la difficulté dépend de la complexité et de l'originalité de l'objet copié. La spécialité contrefaçon est nécessaire à la réalisation de faux documents.
Un test réussi peut fournir des infor-

mations sur un objet, comme l'endroit où il a été fabriqué, une partie de son histoire ou une technique le concernant, voire le nom de son créateur. Outre son savoir-faire, un spécialiste accumule des connaissances étendues dans son domaine, notamment sur son histoire et ses pratiquants notables.

Comment redoubler ? Reprendre le travail de zéro ; plonger dans ses souvenirs les plus douloureux pour les transmettre par l'art ; présenter l'œuvre en l'état à un ami et lui demander conseil.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'argent investi jusqu'ici est gâché sans résultat ; l'audience ou le client est choqué ou blessé par votre travail ; les critiques sont mauvaises et plus personne ne veut travailler avec vous.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut créer une œuvre transgressive et dérangeante qui fait l'unanimité contre elle, si ce n'est de quelques critiques décadents.

Exemples de spécialités d'arts et métiers

Beaux-arts (05 %) : artiste accompli, l'investigateur sait peindre à l'huile, à l'acrylique ou à l'aquarelle, et dessiner des esquisses au crayon, au fusain ou au pastel. Si une œuvre ambitieuse peut l'occuper pendant des jours ou des mois, croquer une personne ou un objet ne prend que quelques minutes. La compétence dénote également une connaissance du monde de l'art. L'investigateur peut reconnaître les œuvres d'artistes connus, déterminer leur école et leur histoire.

Comédie (05 %) : que ce soit pour le théâtre, le cinéma ou, à l'époque moderne, la télévision, l'investigateur sait jouer la comédie, s'investir dans un rôle, mémoriser des scripts et modifier son apparence à l'aide de maquillage et de postiches. Voir aussi *Imposture*, page 94.

Contrefaçon (05 %) : doué pour les détails, l'investigateur est capable de créer des faux de grande qualité, qu'il s'agisse de reproduire l'écriture de quelqu'un, de faire de faux papiers ou de fabriquer une copie d'un ouvrage. Outre l'original, le faussaire a besoin de matériaux (papiers, encres, etc.).

Un test réussi signifie qu'une inspection rapide ne révèle pas la supercherie. Une personne l'examinant plus attentivement a droit à un test d'estimation, opposé par la compétence du faussaire, pour reconnaître un faux.

Photographie (05 %) : regroupe l'usage des appareils photo et des caméras de cinéma et de télévision. La compétence permet de prendre des images nettes, de les développer et de rehausser des détails flous.

Dans les années 1920, l'investigateur sait aussi préparer la poudre utilisée pour les flashs (cf. *Les dangers de la photographie*, page 149).

De nos jours, la compétence comprend les caméscopes, les magnétoscopes, les appareils digitaux et les outils de montage et de manipulation photographique. La même source peut donner des résultats radicalement différents en fonction des traitements. On peut changer le décor, les personnes présentes ou la nature de leurs activités. Un investigateur compétent peut toutefois détecter quand une image a été altérée de cette façon.

Des prises de vue simples ne nécessitent pas de test de compétence, au contraire d'une photo de qualité professionnelle ou saisissant un détail précis. Un sujet éloigné, en mouvement ou dans le noir augmente la difficulté. Un test de compétence permet aussi de déterminer l'angle et la position d'où elle a été prise.

> **Les arts dans les années 1920**
> Max Ernst est un peintre et sculpteur dadaïste très en vue. Le peintre mexicain ouvertement politisé, Diego Rivera, expose à New York. Picasso explore le cubisme. Béla Bartók est en tournée aux USA en 1927. Le guitariste classique André Segovia fait ses débuts à Paris. Arturo Toscanini devient chef d'orchestre du New York Philarmonic en 1928. Pablo Casals est le plus célèbre violoncelliste au monde.

Baratin (05 %)

Le baratin sert à bluffer, emberlificoter et tromper par le discours. Il permet par exemple d'amadouer un videur pour qu'il vous laisse entrer dans un club, de faire signer un contrat à un pigeon sans qu'il l'ait lu, d'apitoyer un policier pour qu'il ne vous mette pas d'amende, et ainsi de suite. Le test est opposé à la psychologie ou au baratin de la cible. Après quelques instants, elle réalise qu'elle s'est fait avoir. Mieux vaut ne plus être dans les parages. L'effet est toujours temporaire, mais il durera un peu plus longtemps en cas de réussite majeure.

Cette compétence sert aussi à marchander pour obtenir un rabais auprès d'un vendeur. En cas de succès, il pense faire une bonne affaire. Toutefois, si l'investigateur revient quelques jours plus tard, le commerçant risque de refuser de marchander avec lui, voire augmenter d'office ses prix, pour compenser la perte de sa dernière visite !

Comment redoubler ? S'approcher de très près de sa cible ; user d'un vocabulaire recherché dans le but de confondre la cible.

Rappelez-vous qu'il s'agit d'un baratin. Si un investigateur opte pour une autre approche en cours de route, le gardien peut demander un test d'une compétence différente. S'il profère des menaces, ce sera intimidation. S'il enchaîne sur une longue discussion, cela peut devenir de la persuasion. Passer de l'un à l'autre pour obtenir une deuxième chance constitue un redoublement.

Conséquences d'un redoublement raté ? La cible est outrée par la manœuvre, peut-être au point de devenir violente ou de porter plainte.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se mettre à vomir des insanités sans aucune retenue.

Bibliothèque (20 %)

Cette compétence permet à un investigateur de trouver une information, un livre précis, un journal ou une référence, dans une bibliothèque, une collection, des archives ou une base de données. Bien sûr, pour qu'il trouve quelque chose, il faut d'abord qu'il existe ! Un jet de compétence sanctionne plusieurs heures de recherches continues.

Toutefois, cette compétence ne fait que localiser ce que l'on cherche. Il faudra peut-être faire appel à baratin, charme, persuasion, intimidation, crédit ou à des arguments convaincants pour obtenir le droit d'y accéder.

Comment redoubler ? Insister auprès



Les bibliothèques dans les années 1920

Les bibliothèques publiques ne manquent pas dans les années vingt, même dans les petites villes où beaucoup d'entre elles ont été fondées par l'Institut Carnegie et d'autres organisations. Faciles d'accès, leurs ressources restent généralement limitées. Par contre, la plupart des grandes villes occidentales disposent de collections de premier plan, en particulier Paris, Londres, New York et Boston. Les universités entretiennent de grandes bibliothèques et certaines de leurs collections sont très réputées. L'emprunt y est restreint, mais l'accès en est permis au public, qu'il soit ou non étudiant.

des bibliothécaires pour obtenir leur aide ; prendre le temps d'examiner chaque livre des rayonnages.

Conséquences d'un redoublement raté ? Trouver un livre similaire, contenant des informations erronées, qui risquent de mettre les investigateurs en danger ; une confrontation avec un ennemi, qui peut vous mettre des bâtons dans les roues ou le faire s'intéresser à son tour au livre que vous cherchez, voire arracher les pages en question ; se fâcher avec le bibliothécaire, qui révoque votre droit d'entrée.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se mettre à entasser les livres chez lui, en arrachant des pages qu'il agrafe sur les murs, en gribouillant des notes inquiétantes dans les marges et en créant un réseau de liens à l'aide d'épingles et de ficelle. Il peut aussi être obsédé par la recherche du « bon » livre et consacrer tout son temps à le retrouver.

Charme (15 %)

L'attraction physique, la séduction, la flatterie ou simplement une personnalité avenante sont toutes des aspects de cette compétence. En usant de son charme, on pousse une personne à agir d'une certaine façon, tant qu'elle reste dans le cadre de son comportement habituel. Les tests de charme sont opposés par le charme ou la psychologie.

Le charme peut servir à marchander, pour obtenir une remise sur le prix d'un bien ou d'un service. En cas de succès, le vendeur, ému, consent à une petite réduction.

Comment redoubler ? Flatter ostensiblement la cible ; lui offrir un cadeau coûteux ; lui confier un secret pour créer un climat de confiance.

Souvenez-vous d'une chose : si un investigateur commence une interaction en étant charmant, mais qu'il opte pour une autre approche en cours de route, le gardien peut demander un test d'une compétence différente. S'il profère des menaces, ce sera intimidation. S'il enchaîne sur une longue discussion, cela peut devenir de la persuasion. Passer de l'un à l'autre pour obtenir une deuxième chance constitue un redoublement.

Conséquences d'un redoublement raté ? La cible se vexe et ne veut plus avoir affaire à vous ; la cible est liée à vos ennemis, ce qui fait qu'elle joue le jeu, mais leur transmettra vos dires ; le petit ami de la femme que vous tentez de séduire vient vous expliquer sa façon de penser.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut tomber éperdument amoureux de sa cible, agissant comme s'il était victime d'un sort de domination.

Combat à distance (variable)



Différencier les compétences sociales

Les niveaux d'un investigateur en baratin, charme, intimidation et persuasion éclairent la façon dont il s'adresse à ses interlocuteurs.

Un joueur ne déclare pas la compétence qu'il emploie dans une situation donnée. Il se contente de décrire les actes et les paroles de son investigateur. Ensuite seulement, le gardien annonce laquelle des quatre compétences utiliser.

- S'il est menaçant, violent ou agressif, ce sera intimidation.
- S'il est amical, rassurant ou séducteur, ce sera charme.
- S'il emploie des arguments raisonnés ou qu'il débat longuement, ce sera persuasion.
- S'il parle vite, qu'il ment ou trompe, ce sera baratin.

Utiliser des compétences sociales contre les investigateurs

Chaque joueur n'a (normalement) qu'un investigateur, qui est son intermédiaire dans le monde de jeu. Il ne serait pas juste de permettre à un autre joueur de dicter ses actions. Toutefois, si un joueur souhaite que son investigateur oblige un autre membre du groupe à lui obéir, il peut employer la violence (consultez les règles de combat) ou les compétences sociales. Le premier cas peut aller jusqu'au sang ou à la mort. Le deuxième est plus subtil.

Quand l'une de ces quatre compétences est utilisée avec succès sur un investigateur, que ce soit par un personnage non-joueur ou un autre investigateur, son joueur peut en refuser les conséquences habituelles et agir selon sa propre volonté. En échange, le gagnant reçoit un ascendant sur le perdant, qu'il peut dépenser pour lui imposer un dé malus sur une action de son choix. L'ascendant peut s'appliquer dès la prochaine action, ou être gardé en réserve jusqu'à la fin de la séance, après quoi il disparaît s'il n'a pas été utilisé. Un joueur ne peut pas avoir plus d'un ascendant sur un autre.


13
8

[Spécialités]
Cette compétence regroupe toutes les formes de combat à distance, à l'aide d'armes de trait ou à feu. Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix, jamais directement en combat à distance. Optez pour des spécialisations correspondant à l'occupation et l'histoire de votre investigateur.
Note : En tant que compétence de combat, le redoublement est impossible.

Spécialités de combat à distance

Arcs (15 %) : comprend les arbalètes et les arcs longs médiévaux ou les arcs de compétition modernes à poulies.
Armes de poing (20 %) : comprend toutes les armes tenues à une main et tirant au coup par coup. Pour les mitraillettes (MAC-11, Uzi, etc.) modernes, utilisez la compétence mitraillettes lorsque vous tirez en rafale.
Armes lourdes (10 %) : comprend les lance-grenades, les roquettes antichar, etc.
Fusils (25 %) : comprend toutes les armes d'épaule, dont les fusils (à verrou, à levier, à pompe ou semi-automatique) et les fusils de chasse. Comme les munitions de ces derniers s'évasent, les chances de toucher ne diminuent pas avec la distance, au contraire des dégâts. Si vous tirez au coup par coup avec un fusil d'assaut, utilisez cette compétence.
Lance-flammes (10 %) : des armes projetant un gaz ou un liquide inflammable. Comprend les modèles portatifs ou montés sur un véhicule.
Mitraillettes (15 %) : utilisez cette compétence lorsque vous tirez avec une mitrailleuse, une mitraillette ou un fusil d'assaut en mode rafale.
Mitrailleuses (10 %) : des armes tirant en rafale et montées sur un bipied, un trépied ou un véhicule. En cas de tir au coup par coup sur bipied, utilisez la compétence fusil. De nos jours, les différences sont ténues entre un fusil d'assaut, une mitraillette et une mitrailleuse légère.
Les armes à distance sont listées dans la table des armes (pages 232 à 236).

Combat rapproché (% variable) [Spécialités]

Cette compétence regroupe toutes les formes de combat rapproché, à mains nues ou à l'aide d'armes blanches. Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix, jamais directement en combat rapproché. Optez pour des spécialisations correspondant à l'occupation et l'histoire de votre investigateur.
Un investigateur débutant ayant un niveau de 50 % ou plus en combat rapproché (corps à corps) a probablement suivi une formation professionnelle ou sportive poussée. Des dizaines de styles différents existent, chacun avec leurs atouts et leurs défauts. Les arts martiaux sont l'une des façons de développer sa compétence. Décidez où et comment le personnage a appris à se battre, que ce soit à l'armée, en prenant des cours d'arts martiaux ou en se battant dans la rue. Si le terme corps à corps vous paraît trop générique, vous pouvez le remplacer par le nom de votre style (karaté ou judo par exemple). L'usage reste le même.
Note : En tant que compétence de combat, le redoublement est impossible.

Spécialités de combat rapproché

Corps à corps (25 %) : recouvre toutes les formes de combat à mains nues, ainsi que les armes improvisées à portée de tout le monde, comme les gourdins (y compris les battes de baseball ou de cricket), les couteaux, les bouteilles et les pieds de chaise. Pour déterminer les dégâts qu'inflige une arme improvisée, le gardien doit chercher ce qui s'en approche le plus sur la table des armes.
Épées (20 %) : comprend toutes les lames de plus de 60 cm.
Fléaux (10 %) : nunchaku, étoiles du matin et d'autres armes médiévales similaires.
Fouets (05 %) : bolas et fouets.
Garrots (15 %) : une corde utilisée pour étrangler sa victime. Celle-ci a droit à une manœuvre chaque round pour s'échapper. En cas d'échec, elle subit 1D6 points de dégâts.
Haches (15 %) : cette spécialité couvre les grandes haches de bûcheron. Pour une modeste hachette, utilisez plutôt corps à corps (ou lancer si vous la jetez).
Lances (20 %) : de fantassin ou d'arçon. Utilisez plutôt lancer si vous la jetez.
Tronçonneuses (10 %) : la production de masse de tronçonneuses à pétrole débuta en 1927, mais les premiers modèles sont apparus avant cela.
La table des armes (pages 232 à 236) indique la spécialité dont elles dépendent. Certaines armes exotiques ne rentrent pas naturellement dans ces catégories, mais pour les autres, il ne devrait pas être utile de créer de nouvelles compétences. La tronçonneuse est incluse à cause de son succès cinématographique. Les joueurs doivent toutefois noter que les chances de maladresse sont doublées et que le risque de tuer leur investigateur ou de perdre une main est réel.

Comptabilité (05 %)

Connaissance et compréhension des procédures comptables et de la gestion financière des entreprises et des individus. En inspectant les comptes, on peut découvrir des employés fictifs, des fonds secrets, le paiement de dessous-de-table et l'état réel du budget. En sondant les archives, on peut voir quelle était la nature des bénéfices et des pertes (céréales, esclaves, alcool, etc.) et à qui ont été adressées les factures.
Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour compulser les documents ; se rendre dans des banques ou des entreprises pour vérifier les découvertes ; refaire les calculs.
Conséquences d'un redoublement raté ? Les discussions entre les investigateurs et des tiers alertent une faction ennemie ; des documents capitaux sont détruits ou égarés, peut-être parce que l'investigateur est si fatigué qu'il renverse du café dessus.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut dévorer une partie des papiers.

Conduite (20 %)

Toute personne possédant cette compétence peut conduire une voiture, une moto ou un petit camion, réaliser des manœuvres simples et gérer les problèmes courants de son véhicule. Si l'investigateur souhaite perdre un poursuivant ou suivre quelqu'un, un test de conduite peut être nécessaire.
D'autres cultures ont des versions dif-



La conduite dans les années 1920

Aux États-Unis, un permis de conduire est délivré par les différents États. La plupart fixent l'âge minimum à 16 ans, mais des exceptions existent, en particulier en ce qui concerne l'usage de véhicules agricoles pour le travail de la ferme. Pour obtenir son permis, un rapide examen théorique écrit doit être réussi avant la pratique au volant sous les yeux d'un agent de police. Ces deux examens et le paiement d'une taxe donnent droit à un permis qui est, généralement, valable deux ans avant renouvellement. Les permis de conduire sont reconnus dans les autres États, mais ils peuvent être révoqués par un juge notamment lorsque le conducteur reçoit de multiples amendes pour mauvaise conduite.
Au Royaume-Uni, une loi de 1903 introduit le permis de conduire, ainsi que l'immatriculation des véhicules et une limite de vitesse fixée à 30 km/h. En 1920, une nouvelle loi oblige les conseils à enregistrer les véhicules lorsqu'ils accordent un permis. En revanche, les épreuves de conduite ne seront pas imposées avant 1935.

férentes de cette compétence, conduite de traîneaux pour les Inuits ou conduite d'attelage pour l'époque victorienne, par exemple.
Comment redoubler ? Pousser le véhicule dans ses retranchements ; ne pas ralentir, quels que soient les risques.
Conséquences d'un redoublement raté ? Un accident ; déraper sans savoir comment se rétablir ; être poursuivi par la police.
Si un investigateur dément rate un redoublement, on peut le retrouver derrière le volant d'un véhicule à l'arrêt, en train de faire des bruits de moteur avec la bouche.

Conduite engin lourd (01 %)

Cette compétence est nécessaire pour conduire un char d'assaut, une pelleteuse, une excavatrice à vapeur ou d'autres engins de chantier. Le gardien peut décider d'augmenter la difficulté si l'investigateur se retrouve dans une situation à laquelle il n'est pas habitué. Par exemple, s'il a l'habitude de conduire un bulldozer, il ne sera pas immédiatement à l'aise avec les moteurs à vapeur de la salle des machines d'un navire.
Comment redoubler ? Suivre le manuel pas à pas ; prendre le temps de s'entraîner, chercher un instructeur.
Conséquences d'un redoublement raté ? Suite à un excès de confiance du conducteur, l'engin percute et défonce un mur de brique.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se croire en mission et commencer à déterrer ou construire un temple consacré aux Grands Anciens.

Crédit (0 %)

Mesure la prospérité apparente de l'investigateur et la confiance financière qu'on lui accorde. L'argent ouvre les portes. Si l'investigateur fait jouer son rang social pour obtenir quelque chose, le gardien peut demander un test de crédit. Selon les circonstances, la compétence peut également remplacer l'APP pour jauger les premières impressions. Cela représente notamment le fait que les individus aisés portent des vêtements plus coûteux.
Le crédit n'est pas une compétence comme les autres, mais plutôt une jauge de sa santé financière. Dans *L'Appel de Cthulhu*, on ne demande pas aux joueurs de gérer leur budget avec précision et rigueur. Toutefois, il est intéressant de connaître les limites de ses possibilités. Par exemple, peut-on engager une équipe d'archéologues et d'ouvriers pour déterrer une tombe égyptienne ?
Contrairement aux autres compétences, elle ne reçoit pas de croix d'expérience. Un crédit élevé est une ressource précieuse, qu'il faut acheter lors de la création de l'investigateur. Chaque occupation suggère des valeurs de crédit minimal et maximal pour cette profession. Le joueur devrait s'y conformer, sauf s'il obtient l'aval du gardien. Cela

Niveaux de vie

Un investigateur peut faire des achats correspondants à son niveau de vie, que ce soit pour son logement, sa nourriture ou ses frais de voyage, tant que cela reste dans les limites établies. S'il souhaite aller au-delà, consultez les règles sur les dépenses courantes.

Crédit 0 : indigent
Un investigateur indigent ne peut même pas se permettre un niveau « pauvre ».
Logement : Dans la rue.
Voyage : marche, auto-stop ou comme passager clandestin dans un train ou sur un bateau.

Crédit 1 à 9 : pauvre
Un investigateur pauvre a du mal à se payer un toit et un repas frugal par jour.
Logement : limité à des locations crasseuses et des hôtels minables.
Voyage : transport public en troisième classe. Les moyens de transport possédés seront bon marché et peu fiables.

Crédit 10 à 49 : moyen
Un investigateur aux revenus moyens peut s'offrir un certain confort, trois repas par jour et se faire plaisir de temps en temps.
Logement : une maison ou un appartement modeste, en tant que locataire ou propriétaire. Peut descendre dans des hôtels pratiquant des prix modérés.
Voyage : toutes formes de voyage ordinaires, mais pas en première classe. À l'époque moderne, l'investigateur peut posséder une voiture fiable.

Crédit 50 à 89 : aisé
Un investigateur aisé a accès au luxe et au confort.
Logement : une vaste résidence, éventuellement avec des domestiques (majordome, gardien, bonne, jardinier, etc.). Peut avoir une résidence secondaire à la campagne ou à l'étranger. Descend dans des hôtels luxueux.
Voyage : première classe. L'investigateur peut posséder une voiture de luxe ou son équivalent selon l'époque.

Crédit 90 à 98 : riche
Un investigateur riche peut se permettre un luxe et un confort indécents.
Logement : un domaine ou une résidence de grand standing, avec de nombreux domestiques. Plusieurs résidences secondaires. Descend dans des palaces.
Voyage : première classe. À l'époque moderne, il possède plusieurs voitures de luxe.

Crédit 99 : richissime
Comme riche, mais l'argent n'est plus un problème. Les individus de cette catégorie sont parmi les plus riches au monde.



dit, s'il ne progresse pas avec l'expérience, le crédit peut changer selon les évènements. Les investigateurs du Mythe sont sujets aux problèmes mentaux, ce qui peut conduire à une perte d'emploi et un abaissement du crédit.
Comment redoubler ? Proposer sa maison ou d'autres biens précieux en garantie à un usurier malhonnête ; insister auprès de sa banque pour obtenir un prêt.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'usurier véreux perd patience et envoie ses gars vous donner une leçon ; le banquier appelle la police ; la pègre vous prête l'argent, mais c'est une manœuvre pour vous faire crouler sous les dettes et exiger une faveur.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut perdre sa confiance dans le capitalisme et jeter littéralement son argent par les fenêtres.



Crochetage (01 %)
Un investigateur doué en crochetage peut forcer la porte d'une voiture, puis court-circuiter son Neiman, ouvrir les fenêtres d'une bibliothèque, résoudre des casse-tête chinois et déjouer des systèmes d'alarme commerciaux.
La compétence permet également de réparer les serrures, de copier des clés ou de crocheter une porte à l'aide d'outils adaptés. Les serrures les plus complexes peuvent nécessiter un test de difficulté plus élevée.
Comment redoubler ? Démonter l'intégralité de la serrure ; prendre son temps ; utiliser la force pour écarter le mécanisme.
Conséquences d'un redoublement raté ? La serrure est endommagée et inutilisable, peut-être parce que le crochet s'est cassé à l'intérieur ; le casse-tête est abîmé, il faudra le briser pour l'ouvrir ; une alarme se déclenche, ou l'investigateur fait tellement de bruit qu'il attire l'attention.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut abandonner l'idée d'ouvrir cette serrure, et préférer se concentrer sur le véritable défi : ouvrir son esprit. Le monde lui apparaît enfin tel qu'il est, même si aucune personne saine d'esprit n'est capable de le comprendre.

Le crochetage dans les années 1920
Les serrures à combinaisons les moins performantes peuvent parfois être « palpées » et ouvertes à la main. Les systèmes de qualité supérieure trouvés sur les coffres et les chambres fortes sont insensibles à cette méthode. La technique habituelle consiste à voler le coffre-fort lui-même et à l'emmener en lieu sûr où on pourra l'éplucher tranquillement au chalumeau, au pied-de-biche et à la masse. Les chambres fortes sont parfois plus perméables par les murs que par la porte solidement verrouillée.

Discrétion (20 %)
L'art de se déplacer sans faire de bruit ni se faire voir. Lorsqu'un investigateur souhaite éviter d'être repéré, le joueur doit faire un test de discrétion. Un niveau de compétence élevé signifie que le personnage est doué pour marcher en silence et se camoufler, ou qu'il a suffisamment de nerfs et de patience pour rester immobile pendant de longues périodes.
Comment redoubler ? Prendre le temps d'étudier les lieux ; retirer ses chaussures ; faire diversion ; ne plus bouger le temps que les choses se calment.
Conséquences d'un redoublement raté ? Sans le savoir, l'investigateur a été repéré par les adorateurs, mais plutôt que de s'en prendre à lui directement, ils ont décidé d'invoquer une créature qui va s'occuper de lui ; quelqu'un ferme à clef la porte du placard où l'investigateur vient de se réfugier, puis la cloue au chambranle.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se croire invisible, alors que tout le monde peut le voir.

Dressage (05 %) [Rare]
Savoir se faire obéir d'animaux domestiques et les entraîner à réaliser des tâches simples. La compétence concerne essentiellement les chiens, mais elle peut être appliquée aux oiseaux, aux chats, aux singes et ainsi de suite, à la discrétion du gardien. Pour débourrer et contrôler les animaux de monte, comme les chevaux ou les chameaux, on utilisera plutôt la compétence équitation.
Comment redoubler ? Prendre plus de risques, en s'approchant plus près de l'animal ou en le touchant directement.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'animal attaque le dresseur ou une autre personne proche ; l'animal s'enfuit.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut commencer à se comporter comme l'animal qu'il tentait de contrôler.

Droit (05 %)
Cette compétence représente les chances de connaître des lois pertinentes à la situation, ainsi que la jurisprudence, les procédures judiciaires et les possibilités légales. La pratique du droit en tant que profession peut s'avérer très enrichissante et se conclure par un poste politique, mais le chemin est long et ardu. Un crédit élevé est un avantage certain. Aux États-Unis, l'inscription au barreau est soumise à un examen.
Dans un pays étranger, les tests de droit seront plus difficiles, à moins que l'investigateur n'ait passé plusieurs mois à étudier son système judiciaire.
Comment redoubler ? Faire une pause pour réfléchir à ses arguments ; expliquer longuement les détails de l'affaire ; prendre le temps de faire des recherches ; détourner la lettre de la loi au mépris de son esprit.
Conséquences d'un redoublement raté ? Une mauvaise interprétation de la loi ou l'ignorance d'une procédure légale fait que l'investigateur commet un délit et attire l'attention de la police, il perd du temps et de l'argent en recherches et en frais légaux ; il commet un outrage au tribunal et est jeté en cellule pour 24 heures.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se croire au-dessus des lois.

Écouter (20 %)
Cette compétence mesure la capacité

d'un investigateur à interpréter et comprendre les bruits, par exemple pour espionner une conversation à travers une porte fermée ou à la table d'à côté dans un café bondé. Le gardien peut demander un test pour éviter d'être pris par surprise : l'investigateur a-t-il été réveillé parce que quelque chose a marché sur une brindille ? Par extension, le niveau en écouter exprime également le sens de l'observation et la réactivité.
Comment redoubler ? S'arrêter complètement de bouger pour mieux écouter ; s'approcher de la source des bruits, par exemple en collant l'oreille sur les rails ou contre la porte ; demander à tout le monde de se taire, quitte à faire du bruit soi-même, avant d'écouter.
Conséquences d'un redoublement raté ? La chose prend l'investigateur par surprise ; il comprend la conversation de travers, et en tire de fausses déductions ; les personnes qu'il espionne s'en rendent compte, ce qui le plonge dans l'embarras.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut devenir affreusement sensible aux bruits, ce qui l'oblige à porter des boules quies ou d'autres protections auditives.

Électricité (10 %)
Cette compétence permet de réparer ou de reconfigurer une installation électrique, notamment les bougies d'une voiture, les moteurs électriques, les fusibles et les alarmes antivol. Pour effectuer des réparations, il faut des outils et des pièces de rechange.
De nos jours, cette compétence est totalement distincte d'électronique. Dans les années 1920, elle est fréquemment utilisée en conjonction avec mécanique. Électricité peut aussi être utile avec des explosifs, comme les déclencheurs électriques, les briques de C-4 et les mines. Ces armes sont conçues pour être faciles à déployer. Une explosion prématurée n'arrive que si les dés indiquent une maladresse, et même alors il est possible de redoubler le test. Les désamorcer est bien plus ardu, en raison des dispositifs de protection. La difficulté du test sera augmentée (cf. *Explosifs*, page 93).
Comment redoubler ? Prendre son temps ; bâcler le travail.



L'électricité dans les années 1920
Au début des années 1920, la plupart des réparations électriques ne nécessitent qu'une connaissance rudimentaire des générateurs, des moteurs et des systèmes d'éclairage et de chauffage, ainsi que des circuits relativement simples des automobiles et des alarmes antivol. Toutes ces tâches peuvent être réalisées à l'aide de la compétence mécanique, qui couvre à la fois les réparations purement mécaniques et l'électricité rudimentaire.
Toutefois, à la fin de la décennie, la radio est en plein boom, et la télévision commence à apparaître. L'entretien de ces postes nécessite la compétence électricité. On assiste à une multiplication des écoles et des cours par correspondance proposant d'enseigner ces « nouvelles compétences vitales », y compris pour la télévision. Deux périodiques, *Popular Science* et *Modern Electronics* (fondé en 1908), sont entièrement dévoués à ces progrès technologiques.

Conséquences d'un redoublement raté ? Subir des dégâts suite à un coup de jus ; faire sauter les plombs et plonger le bâtiment dans le noir ; bousiller définitivement la machine que l'on tentait de réparer.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut tenter d'alimenter la machine grâce à la bio-électricité générée par les êtres vivants.

Électronique (01 %) [Moderne]
Servant à l'entretien et la réparation des appareils électroniques, cette compétence permet aussi la fabrication d'objets simples. Elle n'existe qu'à l'époque moderne. Pour les balbutiements de l'électronique dans les années 1920, penchez plutôt pour sciences (physique) et électricité.
Contrairement aux réparations électriques, il n'est pas possible d'utiliser une pièce à la place d'une autre. Elles sont conçues pour un usage précis. Sans la bonne puce ou le bon circuit, la réparation est impossible, à moins de contourner le problème.
Comment redoubler ? Prendre son temps ; chercher s'il existe de nouvelles méthodes.
Conséquences d'un redoublement raté ? Cramer les circuits ou d'autres parties fragiles ; prendre un coup de jus ; créer un objet faisant autre chose que ce qui était prévu.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut devenir paranoïaque, convaincu que tous les appareils électroniques autour de lui sont des mouchards : le téléphone, la télévision, le frigidaire.

Équitation (05 %)
Cette compétence est destinée à monter



des chevaux, des ânes ou des mules. Elle confère une connaissance rudimentaire des soins à apporter à son animal, de l'usage du harnachement et de la façon de tenir sa monture au galop ou sur un terrain difficile. Si l'animal rue ou trébuche, le cavalier doit réussir un test de compétence pour rester en selle. Monter en amazone augmente la difficulté d'un cran. Il est possible de monter d'autres animaux que ceux dont on a l'habitude (comme un chameau), mais la difficulté est relevée.
Si un investigateur tombe de selle, quelle que soit la raison, il perd un minimum de 1D6 points de vie, à moins de réussir un test de saut.
Comment redoubler ? Fouetter ou éperonner sa monture agressivement, peut-être pour la forcer à sauter par-dessus une crevasse ou une tranchée ; prendre le risque de rester en selle plutôt que d'éviter un danger.
Conséquences d'un redoublement raté ? Le cavalier est mis à bas et subit des dégâts ; la monture est blessée ; dans sa chute, le pied du cavalier se prend dans la bride, et il est tiré sur une bonne dizaine de mètres.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut devenir obsédé par l'animal.

Esquive (DEX/2)
Compétence primordiale, elle permet

d'éviter les coups, les armes de jet et d'autres attaques dangereuses. Un investigateur peut esquiver autant de fois que nécessaire dans le même round de combat. Toutefois, il ne peut esquiver que les attaques qu'il voit venir. Ainsi, il est impossible d'esquiver les balles, puisqu'on ne les voit plus bouger une fois en mouvement. Le mieux que l'on peut faire est de prendre des mesures défensives, pour se rendre plus difficile à toucher (cf. *Se mettre à couvert*, *Manuel du gardien*).
L'esquive progresse avec l'expérience, comme n'importe quelle compétence.
Note : En tant que compétence de combat, le redoublement est impossible.

Estimation (01 %)
Sert à jauger la valeur d'un objet, à partir de sa qualité globale, des matières utilisées et de la finesse de l'ouvrage. L'investigateur peut déterminer l'âge de l'objet, reconnaître son éventuelle importance historique et détecter les contrefaçons.
Comment redoubler ? Vérifier l'authenticité de l'objet auprès d'un second expert, mener des tests, faire des recherches.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur détruit l'objet par inadvertance ; il attire l'attention de personnes indésirables, qui peuvent tenter de subtiliser l'objet ; il active l'objet sans y être préparé.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut le détruire volontairement, le croyant maudit. Il peut aussi décréter que l'objet est nécessaire à son salut et refuser de s'en séparer.

Explosifs (01 %) [Rare]
Avec cette compétence, l'investigateur sait manipuler, poser et désamorcer des explosifs sans risque. Les mines et les engins similaires sont conçus pour être faciles à mettre en place (aucun test n'est nécessaire) et plus difficiles à retirer ou désarmer.
La compétence couvre également les explosifs militaires, comme les mines anti-personnel, le plastique, etc.
Si on lui donne suffisamment de temps et de ressources, l'investigateur peut disposer des charges capables de démolir un bâtiment ou de dégager un effondrement dans un tunnel. Il peut aussi modifier la destination de charges civiles (comme celles utilisées sur des chantiers), pour en faire des pièges explosifs, par exemple.
Comment redoubler ? Attendre jusqu'au dernier moment pour désactiver la bombe ; vérifier à nouveau soi-même tous les circuits et les connexions.
Conséquences d'un redoublement raté ? Lors d'un déminage, les conséquences d'un redoublement raté sont claires… Boum ! Lorsque la compétence est utilisée pour poser un explosif, il peut se déclencher trop tôt, trop tard, pas du tout, ou ne pas avoir les effets désirés.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut concevoir un plan franchement bizarre, comme fixer l'explosif sur un chat ou sur lui-même.

Grimper (20 %)
Grâce à cette compétence, un investigateur peut grimper aux arbres, aux murs et à d'autres surfaces verticales, avec ou sans matériel d'escalade. Il peut aussi descendre en rappel.
La friabilité de la surface, la présence de prises, le vent, la visibilité, la pluie, et ainsi de suite, peuvent avoir un impact sur la difficulté du test.
Un échec sur le premier test indique que l'escalade prévue semble trop difficile à l'investigateur. Un échec sur un test redoublé entraînera probablement une chute, avec les dégâts afférents. Dans la plupart des cas, un seul test de grimper réussi suffit pour achever une escalade. Une tentative longue ou délicate se traduit par une difficulté plus élevée, plutôt que par plusieurs tests.
Comment redoubler ? Réévaluer la difficulté ; opter pour une voie plus longue ; prendre plus de risques que d'habitude.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur tombe (la chute lui inflige 1D6 points de dégâts tous les 3 mètres s'il atterrit sur de l'herbe, ou 1D10 tous les 3 mètres s'il s'écrase sur du béton) ; il perd un objet précieux, qui glisse hors de sa poche (il peut ne le remarquer que bien plus tard) ; il arrive à un cul-de-sac, où il ne peut plus ni avancer, ni reculer.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut s'accrocher désespérément et refuser de bouger, hurlant à pleins poumons jusqu'à ce qu'on le déloge de force.

Histoire (05 %)
La compétence histoire permet de se souvenir de l'importance d'un pays, d'une ville, d'une région ou d'une personne. Un test réussi peut servir à identifier des outils, des techniques ou des idées autrefois courantes, mais maintenant oubliées de tous, ou presque.
Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour réfléchir ; approfondir ses recherches ; consulter un autre expert ; engager des assistants pour mener une étude complète, ce qui prend des mois et coûte très cher.
Conséquences d'un redoublement raté ? Les fouilles de l'investigateur attirent l'attention de ses adversaires, qui comprennent ses intentions ; les faits découverts sont erronés et peuvent conduire à des déductions dangereuses ; l'argent et le temps sont dépensés en vain.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut être convaincu qu'il a voyagé dans le temps, ou qu'il vit dans une autre période historique. Il s'habille et se comporte alors en conséquence.

Hypnose (01 %) [Rare]
L'hypnose consiste à placer un sujet consentant dans un état de transe, propice à la relaxation, où il est particulièrement sensible aux suggestions et à la remémoration de souvenirs perdus. Le gardien doit fixer les limites de l'hypnose en fonction de son style de jeu. Il peut par exemple autoriser à l'utiliser de façon plus agressive, même sur des individus non volontaires. L'hypnose est généralement un test opposé par le POU ou la compétence psychologie du sujet.
Utilisée sur des victimes de traumatismes mentaux, cette compétence permet de



mener des séances d'hypnothérapie. Elle peut réduire les effets d'une phobie ou d'une manie chez le patient. Un test réussi signifie que le patient peut surmonter sa phobie ou sa manie pour une crise. Plusieurs séances sont nécessaires pour le guérir complètement. Un minimum de 1D6 séances semble raisonnable, à la discrétion du gardien.
Comment redoubler ? Exiger du sujet qu'il vous consacre toute son attention ; perturber ses sens à l'aide de lumières ou d'accessoires ; employer des drogues pour le rendre plus malléable.
Conséquences d'un redoublement raté ? La séance ravive un souvenir ou un traumatisme passé, provoquant la perte de 1D6 points de santé mentale ; le sujet tombe dans une transe si profonde qu'il se fait renverser par un bus en sortant ; le sujet (ou l'investigateur) baisse totalement sa garde mentale, l'exposant à la possession par une entité maléfique.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut régresser à un stade infantile, jusqu'à ce qu'il soit soigné par un professionnel.

Imposture (05 %)

L'imposture sert à se faire passer pour ce que l'on n'est pas. L'investigateur adapte sa posture, son costume et sa voix pour ressembler à une personne en particulier ou une profession en général. Un maquillage de théâtre est un atout, ainsi que des faux papiers.
Se faire passer pour un individu précis face à quelqu'un qui le connaît dépasse le champ de cette compétence. Un plan aussi audacieux nécessitera un test combiné (avec persuasion, charme ou baratin), et la difficulté sera plus élevée.
Comment redoubler ? Suivre une préparation intense et en profondeur, pour plonger dans le rôle ; voler des effets personnels et les utiliser pour se déguiser ; surjouer pour troubler la cible ; feindre une attaque pour désorienter les observateurs.
Conséquences d'un redoublement raté ? Se faire arrêter ; être ridiculisé en public ; découvrir que la personne imitée est recherchée par un gang, et pas pour la féliciter.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut ne plus se reconnaître dans le miroir, même une fois le déguisement retiré.

Informatique (05 %) [Moderne]

Un investigateur maîtrisant cette compétence sait programmer dans plusieurs langages, chercher et analyser des données cachées, s'introduire dans un système sécurisé, explorer un réseau complexe et détecter ou exploiter les intrusions, les virus et les portes dérobées. Toutes ces utilisations professionnelles d'un ordinateur exigent un test de compétence.
Par contre, surfer sur Internet, lire son courrier électronique ou utiliser un logiciel commercial ne nécessite pas de test. Internet regorge d'informations à portée de main des investigateurs. Seules les plus spécifiques ou masquées nécessitent un test combiné d'informatique et de bibliothèque.
Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour développer un programme ; se baser sur un code existant pour gagner du temps ; utiliser un programme non testé (par exemple, un virus) pour exploiter un système.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur efface par mégarde les fichiers qu'il recherchait ou corrompt l'ensemble du système ; il laisse des traces derrière lui ou alerte les administrateurs ; il infecte son propre ordinateur ou réseau avec un virus.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se perdre dans le monde virtuel. Il faudra une intervention extérieure pour le forcer à détacher le regard de son écran.

Intimidation (15 %)

L'intimidation peut prendre de nombreuses formes, parmi la violence physique, la manipulation psychologique et les menaces. Son but est de faire peur ou de contraindre une personne à agir d'une certaine façon. Le test de compétence est opposé par intimidation ou psychologie.
La difficulté du test peut être réduite si l'on présente une arme ou un autre moyen de pression. Par contre, en cas d'échec sur un test redoublé, les conséquences seront d'autant plus graves, allant peut-être au-delà de ce qu'envisageait le joueur au départ.
La compétence sert aussi à imposer un rabais auprès d'un vendeur. En cas de succès, il baisse ses prétentions ou offre le bien ou le service pour se débarrasser de ce client violent. Évidemment, il risque ensuite de faire appel à la police ou à la pègre locale.
Comment redoubler ? Faire du mal à la cible ou à quelqu'un à qui il tient.
Gardez à l'esprit qu'il s'agit d'intimidation. Si un investigateur change d'approche en cours de route, le gardien peut demander un test d'une compétence différente. S'il retire ses menaces et tente d'amadouer la cible, ce sera charme. S'il enchaîne sur une longue discussion paisible, cela peut devenir de la persuasion. Passer de l'un à l'autre pour obtenir une deuxième chance constitue un redoublement.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur appuie par mégarde sur la pression de l'arme qu'il braque sous le nez de sa cible ; son interlocuteur s'énerve à son tour ou perd momentanément les pédales, ce qui fait que l'investigateur n'obtient rien de lui ; il se met à rire et refuse de céder aux menaces ; la cible parvient à retourner la situation et intimider l'investigateur.
Il est important de noter que, pour redoubler un test d'intimidation, il ne faut pas prendre de gants. Cela peut se traduire par un interrogatoire de plusieurs heures, ou un ultimatum avec un revolver sur la tempe. Après un redoublement, soit l'investigateur obtient ce qu'il désire, soit la situation se termine mal, très mal.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il est terrifié par la cible et fait ce qu'elle lui demande.

Lancer (20 %)

Pour atteindre une cible avec un projectile, et plus exactement avec la bonne partie de ce projectile, comme la lame d'un couteau ou le tranchant d'une hachette, il faut maîtriser lancer. Un objet tenant dans la main et correctement équilibré peut être lancé à une distance égale à la FOR en mètres.
Si le test de lancer échoue, le projectile tombe à côté de sa cible, à une distance aléatoire. Pour avoir un ordre d'idée, le gardien peut comparer le résultat des dés au seuil requis, et choisir une distance qu'il estime comparable.
En combat, la compétence sert à jeter des pierres, des javelines, des grenades ou des boomerangs.
Une fois un projectile lancé, il est littéralement hors de portée de l'investigateur. Le joueur ne peut plus rien faire pour redoubler le test. S'il a plusieurs projectiles à disposition et que l'échec n'est pas dangereux, ce n'est plus qu'une question de temps et de chance avant que l'un d'eux n'atteigne sa cible. Par contre, si l'investigateur possède plusieurs projectiles, mais que chaque échec lui fait courir un danger, alors le gardien peut demander un redoublement.
Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour évaluer la distance ou attendre des conditions favorables ; mettre toute sa force dans le lancer ; lancer rapidement une multitude d'objets dans l'espoir que l'un d'eux touche ; prendre de l'élan, au risque d'être entraîné dans le ravin.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur trébuche au der-

Lancer dans les années 1920
Au début de la décennie, le record mondial du lancer de disque est de 47,58 mètres, celui du javelot de 66,10 mètres. Et si vous aimez lancer des rochers, le record du poids (7 kg) est de 15,54 mètres.

nier moment et s'écrase contre le sol, pendant que le projectile quitte sa main pour se diriger vers l'un de ses camarades ; il met trop de force dans son lancer, et le projectile passe au-dessus du mur de l'église pour atterrir dans le cimetière ; la dynamite lui échappe des mains, et l'investigateur ne la retrouve plus… Elle est dans sa capuche, mais il ne s'en rend compte qu'en sentant l'odeur de la mèche.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut refuser de lâcher le projectile.

Langue maternelle (ÉDU)
En achetant cette compétence, précisez la langue sur la fiche d'investigateur. Pendant l'enfance, la plupart des humains n'utilisent qu'une langue. Celle-ci commence à un niveau de base égal à l'ÉDU. Elle peut être augmentée comme n'importe quelle autre compétence. Par ailleurs, cette compétence fonctionne exactement comme langues.
Comment redoubler ? Voir *Langues*, ci-dessous.

Langues (01 %) [Spécialités]
En achetant cette compétence, précisez la langue choisie sur la fiche d'investigateur. Il n'y a pas de limite au nombre de langues qu'un investigateur peut connaître. Son niveau représente ses chances de comprendre, parler, lire et écrire une autre langue que la sienne.
Des langues anciennes ou inconnues, comme l'aklo ou l'hyperboréen, ne peuvent être sélectionnées qu'avec l'accord du gardien. Ce n'est pas nécessaire pour les langues humaines ordinaires. Le gardien peut augmenter la difficulté lorsque l'investigateur rencontre une forme archaïque de la langue. Un seul test de compétence suffit généralement à comprendre un livre entier.
Voici quelques suggestions sur le niveau de langues :
- À 5 %, l'investigateur peut identifier la langue sans jet de dés.
- À 10 %, il peut exprimer des idées simples.
- À 30 %, les discussions et les pourparlers sont possibles.
- À 50 %, l'investigateur parle correctement la langue.
- À 75 %, il n'a plus d'accent perceptible.
- Pour identifier une langue vivante inconnue, faites un test d'ÉDU.
- Pour identifier une langue morte, faites un test d'archéologie ou d'histoire.
- Pour identifier une langue non humaine, faites un test de Mythe de Cthulhu ou peut-être d'occultisme.

Comment redoubler ? Tourner sept fois sa langue dans sa bouche ; faire de longues pauses avant de répondre aux questions ; vérifier ses traductions dans d'autres dictionnaires.
Conséquences d'un redoublement raté ? La discussion animée attire l'attention d'une faction ennemie ; un mot ou une expression mal utilisé change le sens de la phrase du tout au tout ; l'interlocuteur est offensé par ce qu'il perçoit comme une injure et devient violent ou tourne la foule contre l'investigateur.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se mettre à parler la langue des anges, l'énochien.



Lecture sur les lèvres (01 %) [Rare]
Cette compétence permet à un investigateur indiscret d'écouter une conversation sans entendre les interlocuteurs. Par contre, il doit voir leur visage, et notamment leurs bouches. Comme l'un des deux intervenants aura sans doute le dos tourné, l'investigateur ne pourra suivre que la moitié de leurs échanges. Deux personnes compétentes peuvent également s'en servir pour communiquer silencieusement, y compris des phrases complexes.
Comment redoubler ? Se mettre à côté de la cible et la fixer directement ; filmer la cible (et risquer de se faire remarquer).
Conséquences d'un redoublement raté ? La cible s'aperçoit que l'investigateur la dévisage et s'en offusque ; le poivrot de l'autre côté du bar pense, à tort, que l'investigateur le regarde et vient lui mettre son poing dans la figure ; l'investigateur est si concentré qu'il ne fait plus attention à ce qui se passe autour de lui – il peut se faire voler sa valise ou se cogner dans un lampadaire.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut imaginer toutes sortes de dialogues étranges et malséants.

Mécanique (10 %)
Grâce à cette compétence, un investigateur peut réparer une machine en panne ou en créer une nouvelle. Elle couvre les bases de la charpenterie et de la plomberie, ainsi que la fabrication d'outils (comme des poulies) ou la réparation d'objets (comme les pompes à vapeur). Des outils spéciaux peuvent être nécessaires. La compétence sert également à forcer des serrures d'entrée de gamme, mais il faut faire appel à crochetage dès qu'elles deviennent plus complexes.
Les compétences mécanique et électricité vont de pair. Les deux sont nécessaires pour réparer des appareils complexes, comme une voiture ou un avion.
Comment redoubler ? Démonter entièrement la machine ; prendre son temps ; prendre le risque de secouer la machine jusqu'à ce qu'elle fonctionne (par exemple, taper dessus).
Conséquences d'un redoublement raté ? L'état de l'appareil empire, il est maintenant impossible à réparer ; l'investigateur se coupe la main ou se blesse d'une autre façon ; il est obsédé par la réparation et passe toute la journée dessus, puis la nuit s'il le faut.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut commencer à remplir un carnet épais comme un annuaire de croquis et de schémas, et finir par créer un dispositif étrange, combinaison de matière organique et d'appareils ménagers.

Médecine (01 %)
Cette compétence permet de dia-

La mécanique dans les années 1920
Tout un éventail de métiers s'ouvre aux mécaniciens, que ce soit dans l'automobile, l'équipement domestique ou l'industrie. Des cours par correspondance et des magazines comme *Popular Mechanics* permettent de se tenir au fait des derniers développements. Dans les années 1920, les réparations électriques simples peuvent être réalisées à l'aide de la compétence mécanique (cf. *Électricité*, page 92).

gnostiquer et de soigner les maux, les blessures, les maladies, les empoisonnements et ainsi de suite, mais aussi de donner des conseils de santé pertinents. Si aucun remède n'est connu à cette époque, le résultat sera limité, aléatoire ou nul. La compétence médecine s'accompagne d'une connaissance générale des médicaments et des potions, naturelles ou industrielles, avec leurs effets et contre-indications.

Soigner un patient à l'aide de médecine prend au moins une heure. Le traitement peut être appliqué n'importe quand après la blessure, mais si le médecin attend plus d'une journée, la difficulté augmente d'un cran, nécessitant une réussite majeure. En cas de succès, le patient récupère 1D3 points de vie, en plus de celui qu'il peut déjà avoir reçu grâce à premiers soins. Les mourants sont une exception. Ils doivent impérativement être stabilisés avec premiers soins avant qu'un test de médecine ne soit envisageable.

Un blessé ne peut recevoir qu'une application de premiers soins et médecine jusqu'à ce qu'il subisse d'autres dégâts (sauf dans le cas d'un mourant, qui peut être stabilisé plusieurs fois à l'aide de premiers soins). Un test réussi de médecine peut ranimer un patient inconscient. Si un médecin réussit un test de compétence en traitant des blessures graves, le patient bénéficie d'un dé bonus sur son test de récupération hebdomadaire.

Le gardien peut accorder des succès automatiques aux traitements médicaux dans un hôpital contemporain et bien équipé.

Comment redoubler ? Demander l'avis de collègues ; approfondir ses recherches ; essayer une procédure expérimentale ou risquée ; faire d'autres d'examens cliniques.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur se trompe dans son diagnostic et l'état du patient empire, peut-être jusqu'à la mort ; les pratiques du médecin sont remises en question et il est convoqué devant le conseil de l'ordre. Dans le cas de soins à un mourant, si le test redoublé échoue, le patient meurt.

Si un investigateur dément rate un redoublement, les résultats peuvent être singulièrement dérangeants, impliquant des amputations ou des empoisonnements sanguins, suite à des tentatives ratées pour greffer un organe animal sur le patient.

La médecine dans les années 1920

La Grande Guerre amène des machines à rayons X rapides et portables. L'insuline est isolée en 1922. Sir Alexander Fleming découvre la pénicilline en 1928. À la fin de la décennie, les rayonnements sont utilisés pour traiter des cancers. Le protoxyde d'azote est toujours le meilleur anesthésique général malgré des essais avec l'éthylène et l'acétylène. La cocaïne est toujours le meilleur anesthésique local, quoiqu'elle soit rapidement remplacée par la novocaïne synthétique. La morphine, pour laquelle il existe maintenant une réglementation fédérale, est toujours le meilleur antidouleur général et malgré son caractère addictif n'a pas encore complètement perdu son image de « médicament miracle ». Les antibiotiques n'existent pas et des maladies comme la malaria et la fièvre jaune sont toujours traitées à la quinine. Un programme national de vaccination a presque complètement vaincu la variole et des succès ont été obtenus dans la lutte contre la typhoïde et autres maladies du même type. Mais de nombreuses autres, comme le choléra et la tuberculose, se montrent résistantes et restent virulentes. Dans les années 1918-1919, une épidémie de grippe mondiale touche vingt millions de personnes aux USA, où elle fait 850 000 victimes. On a estimé le bilan mondial à vingt millions de morts, tous les continents ayant été touchés à l'exception de l'Australie.

Mythe de Cthulhu (0 %)

Cette compétence reflète la compréhension transcendantale de l'inhumain Mythe de Cthulhu. Contrairement aux compétences universitaires, elle ne mesure pas l'accumulation de connaissances, mais l'éveil et l'accord de l'investigateur aux mystères du Mythe. Ainsi, les points gagnés après avoir rencontré des Profonds (par exemple) s'appliquent également à d'autres situations ou créatures. Aussi appelé « ce que l'humanité n'est pas prête à connaître », le Mythe de Cthulhu est fondamentalement inconcevable pour un esprit sain. Il détruit la raison et l'équilibre de ceux qui s'y intéressent de trop près.

Un investigateur débutant ne peut pas mettre de points dans cette compétence, à moins d'avoir l'accord du gardien. De plus, elle ne progresse pas par l'expérience. D'ailleurs, il n'y a pas de case à cocher sur sa ligne de la fiche d'investigateur. Elle n'augmente qu'en faisant une crise de démence suite à une rencontre avec le Mythe, en ayant un aperçu de la véritable nature de l'univers ou en lisant des ouvrages interdits. La santé mentale d'un investigateur ne peut jamais être supérieure à 99 moins son niveau de Mythe de Cthulhu. À mesure qu'il entasse les points de compétence, sa santé mentale s'effrite, le laissant vulnérable.

S'il trouve des empreintes ou d'autres traces laissées par un monstre du Mythe, un investigateur peut faire un test de compétence pour identifier l'entité et en déduire en partie son comportement ou ses caractéristiques. Un test réussi peut également permettre de se rappeler des faits concernant le Mythe, d'identifier un sort en train d'être lancé, de se souvenir dans quel ouvrage trouver des informations sur un sort ou une créature, entre autres. Enfin, la compétence Mythe de Cthulhu peut servir à manifester des effets magiques, sem-



Sceptique ou croyant ?
Quand on lit un livre ancien au chaud dans son appartement, il est facile de prendre les horribles secrets antédiluviens qu'il contient pour de simples foutaises. C'est votre prérogative de joueur, mais sachez que le scepticisme a un prix.
Si votre investigateur choisit de ne pas croire à ce qu'il a lu, alors il gagne bien les points de Mythe de Cthulhu, ce qui réduit sa santé mentale maximale en conséquence, mais il ne perd pas de points de santé mentale. De cette façon, un investigateur peut accumuler un savoir considérable sur le Mythe sans ébranler son esprit le moins du monde. Par contre, lorsqu'il sera confronté pour la première fois à une preuve tangible de la réalité du Mythe, l'investigateur réalisera soudain que ces livres maudits disaient la vérité ! Il devient automatiquement croyant et perd autant de points de santé mentale que son niveau en Mythe de Cthulhu.
Votre investigateur peut choisir de rester sceptique tant qu'il n'aura pas perdu de points de santé mentale à cause d'une manifestation tangible du Mythe. Être témoin de meurtres ou de torture provoque une perte de santé mentale, mais n'oblige pas à croire au Mythe. En tant que sceptique, vous pouvez lire des ouvrages du Mythe et même apprendre des sortilèges, mais pas les lancer.
Une expérience directe du Mythe déclenche toujours un test de santé mentale. Même une perte d'un point suffit à changer l'investigateur en croyant, et ce, de façon définitive.
Vous pouvez aussi choisir de faire de votre investigateur un croyant en cours de jeu, quand vous le souhaitez. Il subit alors la même perte de santé mentale.



Nager dans les années 1920
En 1926, le président Calvin Coolidge appela Gertrude Ederle « une grande Américaine », après qu'elle fut la première femme à traverser la Manche à la nage, battant par la même occasion les temps établis par les cinq hommes qui l'avaient précédée entre 1875 et 1923. Il ne lui a fallu que 14 heures et 31 minutes pour nager 56 kilomètres. En raison du mauvais temps, l'épreuve fut bien plus longue que prévu. La distance au plus court, par temps clair, n'est que de 38 km.

blables à des sorts.
Comment redoubler ? Se rapprocher de la créature pour mieux la voir ; consulter des ouvrages impies ou des experts humains ; pratiquer une autopsie pour en apprendre plus ; lire à haute voix en parcourant d'étranges cryptogrammes.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur s'approche si près, s'exposant aux attaques ou à la suspicion ; la lecture à haute voix d'un extrait d'un grimoire déclenche un sort d'invocation ; il détruit par maladresse les preuves étudiées.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il reçoit une vision ou une révélation qui lui dévoile de nouvelles vérités sur le Mythe de Cthulhu.

Nager (20 %)
La capacité à flotter et se déplacer dans l'eau ou d'autres liquides. Un test de nager n'est nécessaire qu'en cas de danger ou d'effort particulier, à la discrétion du gardien. rater un test redoublé peut conduire à une perte de points de vie, à un risque de noyade, ou à être emporté par les flots jusqu'à des rives lointaines.
Comment redoubler ? Prendre une grande respiration et mettre toutes ses forces dans la bataille ; dépasser ses limites.
Conséquences d'un redoublement raté ? Submergé, l'investigateur perd conscience, avant de se réveiller sur une plage inconnue ; le courant le projette contre des rochers ; il lutte pour atteindre le canot de sauvetage, mais, alors même qu'il est sur le point d'y arriver, il sent une force froide et visqueuse se refermer sur sa cheville.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut préférer continuer à nager, la terre ferme étant trop dangereuse, pour une raison ou une autre.

Naturalisme (10 %)
À l'origine, les naturalistes étudiaient toutes les formes de vie animales et végétales, ainsi que leur environnement. Dès le dix-neuvième siècle, ils s'étaient scindés en de multiples disciplines scientifiques : biologie, botanique, etc. En tant que compétence, le naturalisme représente les connaissances traditionnelles (non scientifiques) et l'observation personnelle des fermiers, des pêcheurs, des amateurs et des passionnés. Il permet d'identifier les espèces, les habitudes et les habitats de façon générale, de reconnaître les empreintes, les cris et les déjections, et de deviner le comportement et les habitudes d'une espèce. Pour une approche plus scientifique, il faut se tourner vers les compétences biologie, botanique et zoologie.
Le naturalisme n'est pas toujours précis. C'est le règne de l'approximation, des avis personnels, du folklore et de l'enthousiasme. On utilise cette compétence pour juger du meilleur cheval lors d'un marché régional ou pour déterminer si une collection de papillons vaut plus que le prix des cadres.
Comment redoubler ? Passer vraiment longtemps à examiner l'environnement, quitte à perdre la notion du temps ; goûter une plante ou un champignon inconnu dans l'espoir de l'identifier ; interroger la vieille femme du village sur la faune locale.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur consacre des heures à consulter des livres pour identifier une espèce, en vain ; il se trompe et concocte un mélange de boue et d'herbes qui attire les guêpes au lieu de les repousser ; il cueille le mauvais champignon et se retrouve, des heures plus tard, nu, devant un policier.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut revenir à l'état sauvage et disparaître dans la nature jusqu'à ce que des amis viennent le chercher.

Occultisme (05 %)
L'investigateur reconnaît les concepts,



les formules et les instruments occultes, ainsi que les traditions populaires. Il peut identifier les grimoires de magie et les codes hermétiques. Un occultiste connaît les savoirs secrets remontant à l'antiquité égyptienne et sumérienne, ayant traversé le Moyen Âge et la Renaissance, en passant peut-être par l'Asie et l'Afrique.
La lecture et la compréhension de certains livres peuvent octroyer quelques points en occultisme. Cette compétence ne s'applique pas aux sorts, aux ouvrages et à la magie du Mythe, même si les adorateurs des Grands Anciens adoptent parfois des idées occultes.
Que la magie non liée au Mythe existe réellement ou pas dans le jeu est laissé à l'appréciation du gardien.
Comment redoubler ? Prendre le temps d'étudier le site ou l'objet ; effectuer des recherches complémentaires ; consulter un autre expert ; se purifier et entreprendre une préparation personnelle poussée pour se préparer au rituel.
Conséquences d'un redoublement raté ? La mémoire de l'investigateur lui fait défaut et le rituel est mal exécuté, avec des conséquences désastreuses (par exemple, sa maison peut prendre feu) ; en préparant le cercle de protection, l'investigateur utilise les mauvais ingrédients, ce qui fait qu'au lieu d'éloigner les esprits, il convoque une entité réellement malveillante ; sa recherche lève le voile sur un lien jusqu'ici inconnu avec le Mythe, ce qui foudroie l'esprit de l'investigateur (et cause une perte de santé mentale).
Si un investigateur dément rate un redoublement, il va probablement manifester une forme d'obsession. Il peut se tatouer des symboles occultes sur les joues et les paumes, ou refuser d'agir sans avoir d'abord consulté une boule de cristal pour connaître son avenir.

Orientation (10 %)

Permet de retrouver son chemin dans une tempête ou par temps clair, de jour ou de nuit. Un niveau élevé implique de connaître les tables astronomiques, les cartes, les instruments et les outils de géolocalisation, s'ils existent à l'époque. On peut aussi utiliser cette compétence pour mesurer et cartographier une région, que ce soit une île de plusieurs kilomètres carrés ou l'intérieur d'une pièce. Disposer d'un équipement moderne peut abaisser ou annuler la difficulté.
Les tests d'orientation doivent être effectués en secret par le gardien. De cette façon, les joueurs devront attendre pour constater le résultat.
Si un investigateur connaît bien une région, il peut recevoir un dé bonus sur son test.
Comment redoubler ? Sortir la carte et faire une pause, le temps de vérifier où l'on est exactement ; revenir sur ses pas et repartir à zéro.
Conséquences d'un redoublement raté ? Non seulement l'investigateur se perd, mais il est surveillé ou même attaqué par un ours ; le groupe tourne en rond et les compagnons de l'investigateur décident de se débrouiller sans lui ; l'investigateur se trompe en observant les étoiles, et au lieu de s'éloigner des adorateurs qui le poursuivent, il tombe sur leur base secrète.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut jeter sa carte (c'est ce qui se passe dans *Le Projet Blair Witch*) et suivre son intuition, ce qui signifie qu'il sera rapidement totalement perdu.

L'occultisme dans les années 1920

En 1920, Aleister Crowley fonde l'abbaye de Thélème en Sicile ; il est expulsé du pays en 1923 après la mort d'un des adhérents. En 1925, Sir Arthur Conan Doyle est nommé président honoraire du Congrès Spirite International. La même année, le colonel Percy Fawcett disparaît dans les jungles brésiliennes alors qu'il cherchait des preuves de l'existence de l'Atlantide. Gurdjieff, un mystique, fonde près de Paris un discret institut.

Persuasion (10 %)

On utilise la persuasion pour convaincre un interlocuteur d'adopter une idée, un projet ou une croyance, en discutant, en débattant et en exposant des arguments raisonnés. Il n'est pas obligatoire d'être convaincu soi-même. Une persuasion prend du temps, au moins une demi-heure. Pour aller plus vite, on utilise plutôt baratin.
Selon le but exprimé par le joueur et la réussite de l'investigateur, les effets de la persuasion peuvent persister des années, sans que la cible s'en rende compte, jusqu'à ce qu'on la persuade du contraire. La persuasion peut aussi servir au marchandage, pour obtenir un rabais sur un prix. En cas de succès, le vendeur est convaincu d'avoir fait une bonne affaire.
Comment redoubler ? S'approcher au plus près de sa cible pour avancer ses arguments ou faire appel à sa raison ; exposer en détail les exemples et la logique des arguments ; utiliser des techniques de suggestion préparées à l'avance (comme des messages subliminaux) pour rendre la cible aussi réceptive que possible ; organiser un grand spectacle (avec une scène, des feux d'artifice, des cadeaux, un bar gratuit, des pots-de-vin, etc.) pour conquérir un vaste public.
Rappelez-vous qu'il s'agit de persuasion. Si un investigateur opte pour une autre approche en cours de route, le gardien peut demander un test d'une compétence différente. S'il profère des menaces, ce sera intimidation. S'il opte pour un registre plus amical, il fait appel à son charme. Passer de l'un à l'autre pour obtenir une deuxième chance constitue un redoublement.
Conséquences d'un redoublement raté ? La cible se vexe et refuse d'avoir

affaire à l'investigateur ; après avoir accepté son pot-de-vin, elle est prise de remords le lendemain, et son avocat engage un privé pour savoir ce que mijote l'investigateur ou l'attaque pour faute professionnelle ; la cible n'apprécie pas votre grand discours et, sans prévenir, elle sort un couteau ; l'investigateur convainc un garde de le laisser entrer par effraction, mais il perd son travail et finit par se suicider – la santé mentale de l'investigateur est affectée lorsqu'il réalise que ses actions ont mené à la mort d'un innocent.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se retrouver à un coin de rue, haranguant les passants pour leur exposer ses arguments saugrenus.

Pickpocket (10 %)

Cette compétence aux multiples usages permet entre autres de soustraire un porte-monnaie ou des bijoux à un passant, de tricher aux cartes ou d'utiliser un téléphone portable sans se faire voir. Elle peut également servir à dissimuler un ou plusieurs objets de taille réduite, soit en les cachant derrière des déchets, du tissu ou au milieu d'un fouillis anodin, soit en les escamotant dans un faux compartiment ou sous un panneau dérobé.
Comment redoubler ? Prendre du temps pour étudier la cible et ses habitudes ; toucher la cible ou provoquer une bousculade ; coudre une poche secrète dans sa manche pour cacher un as ou des dés pipés ; demander à un acolyte de faire diversion.
Conséquences d'un redoublement raté ? Un policier pose la main sur l'épaule de l'investigateur ; même si personne ne peut prouver que l'investigateur a subtilisé ce diamant inestimable, quelqu'un a des doutes et réalise qu'il a été suivi pendant une semaine par un mystérieux homme en noir ; le pickpocket est pris la main dans le sac, et le gangster n'apprécie guère la blague ! Il s'isole dans un coin avec le coupable pour lui expliquer sa façon de penser en s'aidant d'une batte de base-ball.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut devenir kleptomane.

Pilotage (01 %) [Spécialités]

Compétence cousine de conduite, elle sert à manœuvrer sur l'eau ou dans les airs. Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix (comme piloter avion léger à hélice, piloter dirigeable, etc.), jamais directement en pilotage. Vous pouvez choisir autant de spécialités que vous désirez et les noter dans les lignes prévues de la fiche d'investigateur. Elles commencent toutes à 01 %.
Même un niveau modeste suffit pour naviguer ou voler par temps calme avec une bonne visibilité. Des tests de compétence ne sont nécessaires qu'en cas de tempête, de navigation aux instruments, de mauvaise visibilité ou d'autres situations problématiques. Si plusieurs complications se présentent simultanément, la difficulté du test peut être relevée.
Comment redoubler ? Redresser l'avion et tenter un deuxième et dernier atterrissage ; pousser le véhicule dans ses retranchements ; essayer une manœuvre risquée pour blouser un poursuivant.
Conséquences d'un redoublement raté ? Elles dépendent de la situation. Le véhicule peut être endommagé, au point de nécessiter des réparations avant de pouvoir repartir, réparations qui peuvent s'avérer impossibles dans une contrée reculée ; les passagers sont blessés durant la manœuvre ou l'accident ; l'avion atterrit d'urgence dans la jungle et vous vous réveillez attaché à de hautes pierres entourant une marmite bouillante. Les pires accidents doivent être réservés à des circonstances exceptionnelles, quand le pilote est fou ou qu'il prend des risques inconsidérés à grande vitesse, par exemple.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se croire capable de pirouettes improbables, ce qui n'est malheureusement pas le cas.

Spécialités de pilotage

Pilotage (avions) : connaissance et maîtrise d'une des classes d'avions de la liste ci-dessous. Un test de compétence est toujours nécessaire pour atterrir, même à un niveau élevé. Les conséquences d'un échec dépendent de la situation. Rater un test (même redoublé) alors qu'on tente d'atterrir dans un champ plat lors d'une calme journée d'été implique que les passagers sont un peu secoués et que quelques-uns jurent de ne plus jamais mettre le pied dans un avion. Inversement, un échec sur un redoublement pour atterrir sur une toundra glacée durant une tempête peut s'achever par la destruction de l'appareil et des blessures graves ou mortelles pour tous les occupants. En général, un échec induit des dégâts à l'appareil, qui doivent être réparés avant le prochain décollage. Un résultat de 100 est toujours un crash mémorable.
À chaque classe d'appareil aérien correspond une compétence distincte, qui doit être notée séparément.
Années 1920 : Montgolfières/Dirigeables/Avions légers à hélice.
Époque moderne : Avions légers à hélice/Avions légers à turbine/Avions de ligne/Chasseurs à réaction/Hélicoptères.
Une spécialité peut être transférée à une autre, mais le niveau de difficulté sera probablement augmenté.
Piloter (bateaux) : compréhension du comportement des petits navires à voile ou à moteur face au vent, à la marée et aux tempêtes. La compétence permet aussi d'analyser les mouvements des vagues et du vent pour détecter les obstacles cachés et l'approche des tempêtes. Par vent fort, des marins novices auront du mal à manœuvrer une barque à rames.

Pister (10 %)

Avec cette compétence, un investigateur peut suivre les traces laissées par une personne, un véhicule ou un animal sur un sol naturel. Des facteurs comme l'âge des traces, les précipitations et le type de terrain peuvent affecter la difficulté.
Comment redoubler ? Revenir en arrière et examiner les lieux plus attentivement ; faire des cercles de plus en plus larges à la recherche de traces, ce qui va prendre du temps et augmenter le risque de se faire repérer.
Conséquences d'un redoublement raté ? La piste croise le chemin d'un





Les premiers soins dans les années 1920
Les trousses de premiers secours de l'époque contiennent des bandages, de la gaze, des ciseaux, des aiguilles et du fil, de l'huile d'olive, des sels, de la moutarde en poudre, du mercurochrome, de l'huile de clous de girofle, du sirop d'ipéca (un vomitif), du collodion et de l'eau de chaux. La teinture d'iode est le meilleur antiseptique local. Notez qu'il n'existe pas encore d'antivenin.

ours, d'un lion ou d'un cannibale ; alors que la nuit tombe, l'investigateur retombe sur ses pas et réalise qu'il est bel et bien perdu ; en suivant la piste, il tombe dans une embuscade ou dans un piège tendu par la créature qu'il suivait !
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut suivre des traces imaginaires, persuadé qu'elles sont réelles, à moins d'être maîtrisé ou convaincu du contraire.

Plongée (01 %) [Rare]
L'investigateur est formé à l'usage et à l'entretien du matériel de plongée, à l'orientation sous-marine, aux problèmes de lests et aux procédures d'urgence.
Avant l'invention de l'aqua-lung en 1942, les plongeurs portaient des combinaisons rigides, qui recevaient de l'air depuis une pompe à la surface.
Un plongeur moderne a des notions de physique, de pression et des effets physiologiques liés à la respiration d'air pressurisé.
Comment redoubler ? Pousser l'équipement dans ses retranchements ; vérifier systématiquement l'équipement ; demander de l'aide à un professionnel.
Conséquences d'un redoublement raté ? Être piégé sous l'eau ; être attaqué par des créatures aquatiques ; souffrir du mal des profondeurs.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut comprendre le chant des baleines, et se mettre à suivre leurs instructions.
Premiers soins (30 %)
Grâce à cette compétence, un investigateur peut apporter des secours médicaux d'urgence : poser une attelle sur une jambe cassée, stopper une hémorragie, soigner une brûlure, ranimer un noyé, nettoyer une blessure et ainsi de suite. Par contre, elle ne permet pas de traiter les maladies. Pour cela, il faut la compétence médecine.
Pour être efficaces, les premiers soins doivent intervenir dans l'heure. Ils s'accompagnent alors de la récupération de 1 point de vie. Une seule tentative est possible, les suivantes constituant un redoublement. Deux personnes peuvent administrer les soins de concert, la tentative étant un succès si au moins l'un des deux réussit son jet. Un blessé ne peut recevoir qu'une application de premiers soins et médecine jusqu'à ce qu'il subisse d'autres dégâts.
La compétence est également utile aux personnes inconscientes ou mourantes. Un mourant doit réussir un test de CON à la fin de chaque round, sans quoi il meurt. Un test réussi permet de ranimer une personne inconsciente ou de stabiliser un mourant pour une heure, tout en lui octroyant 1 point de vie temporaire (qui s'évapore au bout d'une heure). Seuls les premiers soins peuvent lui donner une chance, mais il doit ensuite recevoir un test de médecine ou être hospitalisé dans l'heure. Dans le cas contraire, quand le point de vie temporaire disparaît, le personnage est à nouveau mourant et recommence à faire des tests de CON chaque round. Il est possible de le stabiliser à l'aide de premiers soins, comme précédemment. Le test peut même être répété sans que cela ne constitue un redoublement. Comme vous pouvez le voir, cette compétence est un complément utile à médecine, si vous désirez que votre investigateur sauve des vies.
Comment redoubler ? Prendre son temps pour soigner le patient ; employer des méthodes risquées pour stabiliser la blessure.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'état du patient empire, provoquant 1 point de dégât supplémentaire. Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se sentir obligé de soigner la personne par n'importe quel moyen, jusqu'à l'amputation ou pire. En réalité, ses actions constituent des attaques qui peuvent aller jusqu'au meurtre si personne ne l'arrête.

Psychanalyse (01 %)
Cette compétence couvre toutes les thérapies émotionnelles, pas seulement la version freudienne. La psychothérapie était encore une science naissante dans les années 1890, mais certaines techniques sont aussi anciennes que l'humanité. Même dans les années 1920, elle est parfois considérée comme une discipline frauduleuse. Les analystes ou spécialistes des désordres émotionnels étaient appelés « aliénistes ». De nos jours, les méthodes thérapeutiques ont évolué, et la compétence pourrait s'appeler simplement « Traitement psychiatrique ».
Une psychanalyse suivie permet de récupérer des points de santé mentale. Une fois par mois (du point de vue de l'investigateur), l'analyste peut faire un test de compétence pour jauger les progrès de la thérapie. En cas de succès, le patient regagne 1D3 points de santé mentale. En cas d'échec, il ne gagne rien. Par contre, en cas de maladresse, il perd 1D6 points de santé mentale et le traitement doit cesser avec cet analyste. Un incident s'est produit, par exemple l'émergence d'un souvenir dramatique. La relation entre le patient et le thérapeute est définitivement détériorée.
En jeu, la psychanalyse ne suffit pas pour récupérer d'une folie persistante,

La psychanalyse dans les années 1920
L'Europe est en avance sur les USA dans ce domaine. La première clinique publique et centre de formation ouvre en 1921 à Berlin ; un établissement semblable suit bientôt à Vienne. La seule grande revue de langue anglaise est *The International Journal of Psycho-Analysis*. Même si Sigmund Freud est toujours l'autorité reconnue, publiant les ouvrages *Introduction à la Psychanalyse* (1916-1917) et *Le Moi et le Ça* (1923), beaucoup de ses étudiants et collègues s'en sont détachés pour établir leur propre théorie. Otto Rank développe le concept d'angoisse de la naissance et publie *Le Mythe de la naissance du héros* (1909) et *Le Traumatisme de la naissance* (1924). Alfred Adler parle de « volonté de pouvoir » dans *Connaissance de l'homme* (1918). Carl Jung décrit la « volonté de vie » et postule l'existence d'un inconscient collectif dans *Psychologie de l'inconscient* (1916) et *Types psychologiques* (1923).

qui exige 1D6 mois d'internement dans un hôpital psychiatrique ou un établissement similaire, où la psychothérapie ne sera qu'une partie du traitement.
Cette compétence peut également servir à aider une autre personne à surmonter ses peurs inconscientes ou à reconnaître des délires pour ce qu'ils sont, du moins pendant un certain temps. En jeu, un test réussi permet à un investigateur dément d'ignorer les effets d'une phobie ou d'une manie pendant un bref moment. Par exemple, un claustrophobe pourrait se cacher dans un cagibi pendant une dizaine de minutes. De même, la compétence pourrait aider un investigateur à gérer ses hallucinations, même si ce n'est que temporaire.
Le traitement par un psychothérapeute peut ajouter des points de santé mentale durant une folie persistante.
Par contre, il ne peut pas monter la santé mentale au-dessus de son maximum, c'est-à-dire 99 – Mythe de Cthulhu.
Comment redoubler ? Cette compétence peut être renouvelée mois après mois sans faire appel à un redoublement. Toutefois, si le test échoue pour un mois donné, le joueur peut décider de le redoubler en tentant une intervention radicale le jour suivant (s'il a besoin de résultats rapides). Par exemple : mettre un patient face à sa peur pour le forcer à s'y confronter ; inviter les amis et les proches du patient à participer à la thérapie.
Conséquences d'un redoublement raté ? Soigner la peur d'un patient pour les araignées en l'enfermant dans une salle pleine de tarentules n'était peut-être pas une si bonne idée que ça. Après une violente crise de rage, ayant fait des blessés (dont le patient lui-même), ce dernier est persuadé d'être le roi des araignées. Cette nouvelle manie s'accompagne d'une perte de santé mentale pour lui… et le thérapeute va devoir faire un test à son tour, puisqu'il est responsable de tout cela !
Au royaume des aveugles, les borgnes sont rois, et il est possible à un individu dérangé de pratiquer une psychothérapie. S'il rate un redoublement, il peut décider de devenir un gourou, avec ses patients comme recrues.

Psychologie (10 %)
Compétence de perception commune à tous les humains, elle permet de deviner les motifs et la personnalité d'un individu, rien qu'en l'observant. Le gardien peut choisir de faire les tests de psychologie en secret, à la place du joueur. Ainsi, il ne sait pas si les informations reçues sont justes ou erronées.
Comment redoubler ? Renoncer à la subtilité et poser des questions intimes ou directes à la cible ; s'immerger dans les données personnelles concernant la cible, afin de penser comme elle et de comprendre ses motivations.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur révèle ses propres desseins à sa cible ; celle-ci est vexée par les questions ou le regard inquisiteur de l'investigateur, et refuse de poursuivre la conversation ou prend des mesures plus drastiques, allant jusqu'à la violence ou le recours à la police ; l'investigateur ignore que la cible est liée à ses adversaires, et il lui révèle par inadvertance des détails sur ses propres projets ; passer des semaines enfermé dans son appartement à bâtir un profil psychologique a laissé l'investigateur dans un état physique et mental déplorable (un dé malus sur tous les tests jusqu'à ce qu'il récupère).
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut croire qu'il entend les pensées maléfiques de la cible, et l'attaquer physiquement.

Sauter (20 %)
On fait appel à cette compétence pour sauter en longueur ou en hauteur, avec ou sans élan. Lors d'une chute, elle permet de réduire les dégâts potentiels.
Le gardien doit faire appel à son bon sens pour déterminer ce qui constitue un saut ordinaire, majeur ou extrême (nécessitant respectivement une réussite ordinaire, majeure ou extrême). Globalement, le premier correspond à un saut vers le bas d'une hauteur égale à la taille de l'investigateur, à un saut d'une longueur égale à sa taille s'il ne prend pas d'élan ou de deux fois sa taille sinon. Un succès extrême permet de doubler ces distances. Souvenez-vous toutefois que le record du monde de saut en longueur est de moins de neuf mètres.
Lors d'une chute, un test réussi de sauter permet de se préparer à l'impact, réduisant de moitié les dégâts.
Comment redoubler ? Prendre son temps pour jauger le saut ; mettre tout son poids et toutes ses forces dans le saut, se donner à fond. Dans certains cas, il n'est pas possible de redoubler le test. Si l'on saute par-dessus une crevasse, par exemple. Par contre, un investigateur coincé au fond d'un trou peut essayer d'en sortir autant de fois qu'il le veut, ce qu'on représente par un redoublement.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur tombe et se blesse ; il réussit son saut, mais il perd un bien précieux (au choix du gardien) en cours de route.
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se convaincre qu'il est capable de voler.

Sciences (01 %) [Spécialités]
La connaissance théorique et pra-

La psychologie dans les années 1920
Même si la psychologie naturelle a toujours été utilisée par les chamans, les guérisseurs, les diseuses de bonne aventure et les escrocs, elle n'est étudiée dans les universités, comme une branche de la philosophie, que depuis le milieu du XIXe siècle. En Amérique, Simon et Binet mettent au point le premier test de quotient intellectuel en 1908. Watson lance le comportementalisme en 1913. Catell fonde la Psychological Corporation en 1921, pour promouvoir l'usage de la psychologie dans l'industrie. Pendant ce temps, en Union Soviétique, Staline lance des recherches sur la perception extra-sensorielle, la télékinésie et autres phénomènes paranormaux. La Duke University, aux USA, suivra cette direction au début des années 1930. La publication de référence est *The American Journal of Psychology*, fondé en 1887.

Savoir (01 %) [Spécialités] [Rare]
Certains experts s'intéressent à des sujets pointus outrepassant les frontières des connaissances humaines usuelles. Chaque spécialité de savoir cerne l'un d'eux. En voici quelques exemples :
- Savoir ès Rêves
- Savoir ès OVNI
- Savoir ès Loups-garous
- Savoir ès Histoire du *Necronomicon*
- Savoir ès Vampires
- Savoir ès Yaddith

Quand le gardien souhaite tester les connaissances d'un investigateur sur un point coïncidant avec l'un des champs de savoir, mais que celui-ci ne possède pas la spécialité, il peut autoriser l'usage d'une autre compétence plus générale, mais avec une difficulté plus élevée.
Par exemple, si un investigateur contemporain s'intéressait aux enlèvements par des extraterrestres dans les années 1980, le gardien peut demander un test ordinaire de savoir ès OVNI ou un test extrême d'histoire.
Dans un scénario, les savoirs sont aussi une façon d'informer le gardien des connaissances spécifiques d'un personnage non-joueur. La culture est déjà représentée par l'ÉDU et des compétences comme histoire et Mythe de Cthulhu. Au gardien de décider s'il propose cette compétence aux joueurs et quels champs d'expertise sont au cœur de sa campagne.



tique d'un domaine scientifique s'acquiert généralement au cours d'études approfondies, mais il existe aussi des amateurs éclairés. Les informations connues grâce à cette compétence sont limitées à celles connues à l'époque à laquelle vit l'investigateur.

Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix, jamais directement en sciences. À chaque discipline scientifique correspond une spécialité. La liste ci-après n'est pas exhaustive. Certaines se recoupent en partie, comme mathématiques et cryptographie, botanique et biologie ou chimie et pharmacologie. Si un investigateur ne possède pas la bonne spécialité, il peut s'appuyer sur une discipline cousine, sans doute avec un niveau de difficulté rehaussé par le gardien.

Comment redoubler ? Passer plus de temps à étudier ; approfondir ses recherches, peut-être dans un laboratoire mieux équipé ; consulter un autre expert ; prendre des risques.

Conséquences d'un redoublement raté ? L'expérience tourne mal et provoque des dommages plus ou moins importants (explosions, incendie, électrocution, expulsion vers la sixième dimension, etc.) ; l'investigateur interprète la formule de sa potion de travers, avec des résultats désastreux.

Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se transformer en savant fou. Cela peut conduire à des évènements similaires à ceux qu'a déclenchés Crawford Tillinghast, dans la nouvelle de H. P. Lovecraft, *De l'au-delà*.

Spécialités de sciences

Astronomie (01 %) : l'investigateur sait reconnaître les étoiles et les planètes présentes dans le ciel, de jour comme de nuit, connaît les dates des éclipses et des pluies de météores, ainsi que les noms des principales étoiles. Il est aussi informé des théories les plus récentes sur la vie sur d'autres planètes, l'existence et la formation des galaxies, et ainsi de suite. Un universitaire pourrait calculer une orbite, discuter du cycle de vie des étoiles et (de nos jours) connaître l'astronomie infrarouge et l'interférométrie à très longue base.

Biologie (01 %) : étude de la vie et des organismes vivants, elle comprend la cytologie, l'écologie, la génétique, l'histologie, la microbiologie, la physiologie et ainsi de suite. Cette compétence peut permettre de développer un vaccin contre une bactérie pernicieuse du Mythe, d'isoler les propriétés hallucinogènes d'une orchidée tropicale ou d'analyser un échantillon de sang ou de matière organique.

L'astronomie dans les années 1920

Le plus célèbre des astronomes américains, Edwin Hubble, découvre en 1922-1924 que les nébuleuses sont en fait des galaxies indépendantes situées bien au-delà de la Voie lactée. Puis, en 1929 il découvre le « décalage vers le rouge » qui lui inspire les théories qui décrivent un univers en expansion continuelle. L'astronome Clyde Tombaugh découvre la neuvième planète de notre système solaire en 1931 et la baptise Pluton (elle a depuis été déclassée). Les plus grands télescopes du monde atteignent les 2,5 mètres de diamètre pour celui du mont Wilson près de Pasadena, Californie, et 1,8 mètre à Vancouver (Colombie-Britannique, Canada). Un certain nombre de sociétés d'astronomie publient, chacune, leurs revues et bulletins, entre autres : la Société royale d'Astronomie (1820), la Société britannique d'Astronomie (1869), la Société astronomique américaine (1899), la Société astronomique du Pacifique (1880) et l'Association américaine des Observateurs d'Étoiles variables (1911). L'astronome amateur y est le bienvenu.

Botanique (01 %) : étude des végétaux, elle s'intéresse à la classification des espèces, leur structure, leur croissance, leur reproduction, leurs propriétés chimiques, les principes de leur évolution, leurs maladies et leur microscopie. Les sous-disciplines de la botanique comprennent l'agronomie, la sylviculture, l'horticulture et la paléobotanique. Avec cette compétence, il est possible d'identifier les plantes vénéneuses, comestibles, psychotropes ou possédant d'autres propriétés ou usages.

La biologie dans les années 1920

La biologie est déjà subdivisée en biologie moléculaire, microbiologie, biochimie, biophysique, etc. *The Science and Philosophy of the Organism* (1929) de Hans Driesch constitue une référence moderne. L'Institut Lister, fondé par le baron irlandais de la bière, Edward Guiness, rassemble une « bibliothèque » de plus de deux mille cultures, bactéries, protozoaires, champignons, etc.

Chimie (01 %) : étude de la composition de la matière et de ses réac-

La botanique dans les années 1920

À cette époque, les botanistes ont déjà une connaissance poussée de la structure cellulaire et biochimique des végétaux. Les principaux progrès sont liés à ceux de la physique et de la chimie. Durant cette décennie, les botanistes commencent à décrypter les voies métaboliques centrales à la vie.

tions en fonction de la température, de l'énergie et de la pression, ainsi qu'entre substances distinctes. La chimie permet de synthétiser ou d'extraire des composés complexes, dont des explosifs, des poisons, des gazes et des acides élémentaires. Le procédé nécessite au moins une journée de travail dans un laboratoire bien équipé. L'investigateur peut également analyser une substance inconnue, s'il dispose des outils et des réactifs nécessaires.

Cryptographie (01 %) : étude des langues et des codes secrets développés par une ou plusieurs personnes pour occulter le sens d'un message ou d'une conversation. Branche des mathématiques, cette science permet d'identification, la création et le déchiffrage de codes. Les messages sont généralement écrits, mais on peut aussi les cacher dans une partition musicale, une image ou un code informatique (à l'époque moderne). Déchiffrer un code est une besogne coûteuse en termes de temps, de calculs et de recherches.

La chimie dans les années 1920

La chimie joue un rôle essentiel dans des sciences comme la médecine et la pharmacie, la physique et la biologie. Des substances synthétiques, comme la bakélite (la première matière plastique), sont mises au point et la chimie aide à comprendre le rôle des vitamines et des hormones. Des substituts synthétiques remplacent d'anciens médicaments, comme la novocaïne pour la cocaïne ; les films photographiques gagnent en sensibilité et rapidité ; des alliages plus solides apparaissent. Le tableau de classification des substances chimiques comprend 92 éléments (118 à notre époque).

Criminalistique (01 %) : permet la relève des preuves sur la scène d'un crime, notamment les empreintes digitales, l'ADN, les cheveux et les fluides corporels, puis leur analyse en laboratoire pour en déduire des faits, et les présenter à la cour en tant qu'expert.

Histoire de la cryptographie

La cryptographie est aussi vieille que le besoin de protéger ses secrets. Parmi les usages récents, on peut noter les codes utilisés dans le complot ayant abouti à l'arrestation et l'exécution de Mata Hari, une effeuilleuse française accusée d'espionnage au profit des Allemands durant la Première Guerre mondiale. Le télégramme Zimmermann est un autre exemple. Le décryptage de ce message envoyé à l'ambassadeur allemand au Mexique a joué une part importante dans l'entrée de l'Amérique dans la Grande Guerre.

Géologie (01 %) : sert à déterminer l'âge des strates rocheuses, à reconnaître les fossiles, à distinguer les minéraux et les cristaux, à localiser les sites prometteurs pour le forage ou le minage, à évaluer les sols, à anticiper les activités sismiques, les avalanches et d'autres phénomènes dangereux.

À propos de la criminalistique

Le polygraphe portable est inventé en 1921 par John Larson et Leonard Keeler, mais ses résultats sont jugés irrecevables en 1924. La même année, Philip O. Gravelle développe une comparaison microscopique des balles et des douilles. La technique est notamment employée sur les cartouches des mitraillettes Thompson ayant servi lors du massacre de la Saint-Valentin, qui conduit au raid sur la maison d'Al Capone, dit « Scarface », où l'on trouve deux des armes du crime.

Ingénierie (01 %) : bien que l'ingénierie ne soit pas une science à part entière, il est plus pratique de l'inclure sous ce chapeau. Si l'approche scientifique consiste à observer, comprendre et prédire, l'ingénierie donne des applications pratiques de ces découvertes, comme des machines, des édifices et des matériaux.

La géologie dans les années 1920

La théorie de la dérive des continents (théorie des plaques) devient de plus en plus crédible grâce à une accumulation d'observations favorables. Un groupe de géologues américains prétend que les parties du monde qui ont pu être submergées l'ont été par des changements du niveau des océans provoqués par une succession périodique d'âges glaciaires plutôt que par les élévations et abaissements de continents, comme on le croyait auparavant. Les deux sociétés les plus connues au monde sont la Société géologique de Londres (1807) et la Société géologique d'Amérique (1888) à New York.

Mathématiques (01 %) : l'étude des nombres et de la logique, qu'elle soit purement théorique ou appliquée à la recherche de solutions. La compétence peut permettre l'identification de géométries non euclidiennes, la résolution de formules intrigantes et le décryptage de codes ou de motifs complexes (cf. Cryptographie pour l'étude des codes).

Météorologie (01 %) : l'étude scientifique de l'atmosphère, du climat et de ses diverses manifestations. Grâce à cette compétence, un investigateur peut prévoir l'évolution du temps sur quelques jours et les risques de pluie, de neige ou de brouillard.

Pharmacologie (01 %) : l'étude des composés chimiques et de leurs effets sur les êtres vivants. Traditionnellement, elle implique la mise au point, la préparation et la distribution de remèdes, que ce soit les herbes d'un homme-médecine ou les médicaments de l'industrie pharmaceutique moderne. L'application de cette compétence assure qu'ils sont employés de façon sûre et efficace. Elle permet également la synthèse des ingrédients, l'identification des toxines et la connaissance des effets secondaires potentiels.

Physique (01 %) : étude et compréhension théorique de la pression, de la résistance des matériaux, du mouvement cinétique, du magnétisme, de l'électricité, de l'optique, de la radioactivité et des phénomènes liés. La compétence permet également la manipulation et l'adaptation des outils nécessaires à l'expérimentation. Les connaissances acquises dépendent de l'époque de jeu. Les applications pratiques, comme les automobiles, ne sont pas du ressort des physiciens, mais ils peuvent fabriquer des engins expérimentaux, parfois à l'aide d'électronique ou de mécanique.

La physique dans les années 1920

En 1921, Albert Einstein se voit attribuer le prix Nobel de Physique. Plus tard dans la même décennie, Neils Bohr, un physicien danois, découvre les propriétés de l'atome. En 1925, Werner Heisenberg, Max Born et Erwin Schrödinger décrivent la mécanique quantique, ce qui mènera à la science atomique et nucléaire, sans doute l'évènement scientifique le plus important du vingtième siècle.

Zoologie (01 %) : l'étude de la biologie animale, notamment la structure, l'évolution, la classification, le comportement et la distribution des animaux vivants et éteints. Cette compétence peut servir à identifier une espèce animale à travers son interaction avec l'environnement (empreintes, déjections, marques, etc.), ainsi que son comportement et ses habitudes.

Survie (10 %) [Spécialités]

Cette compétence confère l'exper-



tise nécessaire pour survivre dans des environnements extrêmes, comme les déserts arides, les étendues glacées de l'arctique ou les ondes sans fin de l'océan. Elle permet de construire des abris, de trouver de l'eau et de la nourriture en chassant ou en pêchant, d'éviter les dangers, comme les plantes vénéneuses, inhérents à un environnement donné.
Un joueur doit dépenser ses points dans les spécialités de son choix, jamais directement en survie. Les spécialités possibles sont, entre autres, désert, mer ou Arctique. À la discrétion du gardien, si un investigateur ne possède pas la spécialité appropriée, il peut tenter certaines tâches à l'aide d'une spécialité voisine, à une difficulté plus élevée.
Comment redoubler ? Prendre des choix dangereux, comme boire de l'eau sans la purifier ou manger des baies non identifiées ; sacrifier ses vêtements pour se fabriquer un abri ; brûler toutes ses possessions pour signaler sa position.
Conséquences d'un redoublement raté ? Il s'avère que la grotte où l'investigateur comptait passer la nuit est déjà habitée par un ours et qu'il n'aime pas la compagnie ; quelqu'un a repéré votre signal… dont vos poursuivants ! Qui arrivera en premier, eux ou les secours ?
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se croire parfaitement adapté à son environnement et capable d'inédit, le fait de survivre sans boire ni manger.

Trouver objet caché (25 %)

Compétence privilégiée des investigateurs, elle sert à découvrir les passages secrets, à s'apercevoir de la présence d'un intrus, à récolter des indices vitaux, à reconnaître une automobile repeinte, à pressentir une embuscade, à remarquer une déformation suspecte dans une poche, et ainsi de suite.
Quand un investigateur tente de repérer un personnage non-joueur furtif, on base la difficulté de son test sur la compétence discrétion de ce dernier.
Le gardien peut augmenter la difficulté s'il estime que le personnage n'est pas attentif, parce qu'il est concentré sur autre chose ou qu'il passe sans s'arrêter. Inversement, une fouille systématique peut valoir une réussite automatique. La difficulté doit également refléter l'environnement. Il est plus difficile de repérer quelque chose dans une chambre en désordre.
Comment redoubler ? Prendre plus de temps pour observer les lieux ; saccager les lieux, éventrer les meubles et briser les statuettes de porcelaine.
Conséquences d'un redoublement raté ? L'investigateur perd quelque chose lors de sa fouille, qui trahit son passage, ce qu'il ne réalise pas immédiatement ; comme il ne voit pas l'empreinte de patte dans la boue, l'investigateur est surpris quand la bête aux yeux rouges lui saute dessus depuis la frondaison ; il trouve bien l'indice, mais n'a pas entendu les adorateurs s'approcher !
Si un investigateur dément rate un redoublement, il peut se convaincre qu'il y a un trésor caché quelque part, derrière le papier peint, dans le plâtre ou sous le parquet.

Règles optionnelles

Transfert entre spécialités

Cette option ne concerne pas les compétences arts et métiers et sciences, qui suivent les règles usuelles (cf. *Qu'est-ce qu'une spécialité ?* page 83).
Par contre, les différentes spécialités de combat rapproché, combat à distance, langue (par groupe) et survie s'appuient sur un socle commun, transférable de l'une à l'autre. Une fois que l'on sait manier et entretenir un fusil, on peut le faire pour la plupart des armes à feu. Le combat rapproché repose sur des qualités indépendantes de l'arme : temps de réaction, estimation des portées, feintes, parades, timing, exploitation des ouvertures, savoir où frapper… À l'inverse, l'astronomie et la pharmacologie (deux sciences) ou comédie et fabrication de tubes à vide (deux arts et métiers) n'ont rien en commun. Pour cette raison, la progression dans une spécialité de combat rapproché, combat à distance, langue (par groupe) et survie se transfère à toutes les spécialités proches.
Quand un investigateur atteint pour la première fois un niveau de 50 % ou plus dans une spécialité de ses compétences, toutes les spécialités voisines augmentent elles aussi de 10 %, mais sans dépasser 50 %. Il reçoit le même bénéfice une deuxième fois lorsqu'une spécialité atteint 90 %. Les autres spécialités augmentent de 10 %, sans dépasser 90 %.
Cette règle optionnelle s'applique également durant la création de personnages. Dans ce cas, le joueur doit ajouter les 10 points supplémentaires dès qu'il atteint un palier, avant de continuer à dépenser ses points.

***Par exemple**, en créant son investigateur, Mathieu dépense 25 points pour augmenter sa compétence corps à corps à 50 %, une spécialité de combat rapproché. Toutes les autres spécialités de cette compétence bénéficient d'un supplément de 10 % par rapport à leurs niveaux de base. Notamment, épées commence à 30 % au lieu de 20 %. Mathieu dépense maintenant 5 points en épées, qui passe à 35 %. Plus tard, en cours de partie, l'investigateur de Mathieu récupère une hache. Mathieu n'a mis aucun point en haches, mais comme il a une spécialité combat rapproché à 50 %, ses chances de base à la hache augmentent de 10 %, pour arriver à 25 %.*
De son côté, Brian met 20 points en corps à corps, 30 points en haches et 12 points en épées, ce qui lui donne : corps à corps 45 %, haches 45 % et épées 32 %. Durant sa première aventure, il gagne une croix en corps à corps, qui lui rapporte 7 points, passant la compétence à 52 %. Il peut augmenter ses autres spécialités de 10 points, mais pas au-delà de 50 %. Ses niveaux sont maintenant : corps à corps 52 %, haches 50 % et épées 42 %. Sa compétence haches n'a progressé que de 5 points.

Langues

La règle précédente s'applique également aux langues, mais uniquement au sein de son groupe linguistique. Ainsi, obtenir une compétence de 50 % ou 90 % dans une langue donne un bonus dans les autres langues du même groupe, mais pas dans des langues complètement étrangères.
Voici une courte liste des groupes linguistiques majeurs. Elle n'est nullement exhaustive. Notez que des langues comme le japonais ou le basque n'appartiennent pas à un groupe.

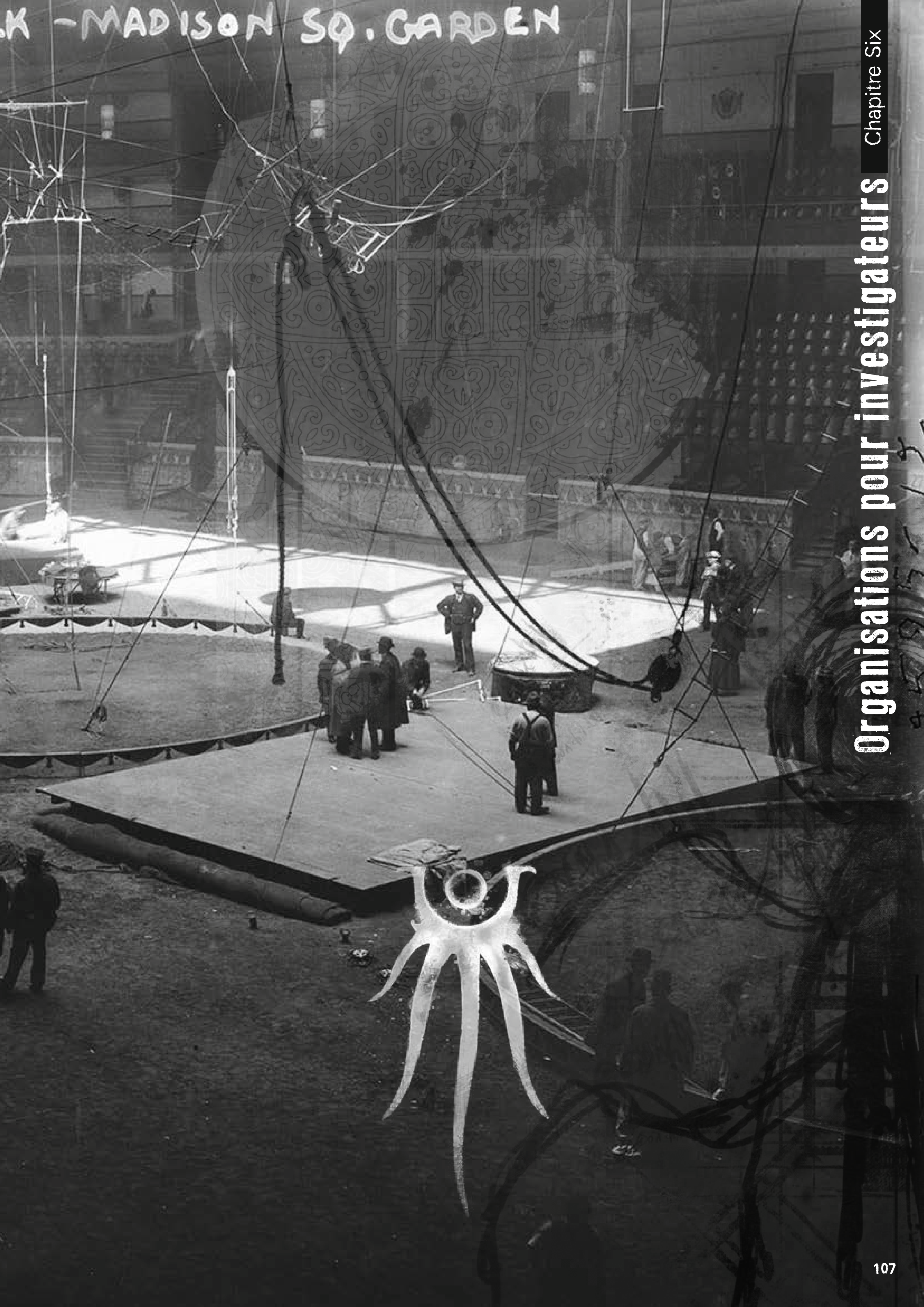
Bantoues : swahili, zoulou
Celtiques : breton, cornique, gaélique écossais, gallois, irlandais
Chinoises : cantonais, han, mandarin, wu
Finno-ougriennes : estonien, finnois, hongrois
Germaniques : afrikaans, allemand, anglais, danois, islandais, néerlandais, norvégien, suédois, yiddish
Indiques : bengali, cachemiri, hindi, népalais, ourdou
Nigéro-congolaises : dogon, mandingue
Romanes : espagnol, français, italien, latin, portugais, roumain
Slaves : bulgare, tchèque, polonais, russe, serbe, slovaque
Tibétaines : birman, sherpa, tibétain
Turques : azéri, tatar, turc, ouzbek




PREPARING FOR CIRCUS WEE

Chapitre Six

Organisations pour investigateurs



Chapitre Six

Organisations pour investigateurs

Je ne serais pas étonné qu'aucun des survivants des découvertes de cette affreuse journée n'en ait gardé toute sa tête. Ni Hoffman, ni Huysmans ne pouvaient imaginer une scène plus férocement incroyable, plus frénétiquement répugnante ou plus gothiquement grotesque que la grotte enténébrée dans laquelle nous clopinions tous les sept, cahin-caha, faisant découverte après découverte, en tâchant pour le moment d'éviter d'imaginer ce qui avait pu s'y passer, il y a trois cents ans, ou mille, ou deux mille ou dix mille.

— H. P. Lovecraft, *Les Rats dans les murs*

Poussés par les circonstances, les investigateurs s'allient souvent parce qu'ils se sont retrouvés au mauvais endroit, au mauvais moment, et se trouvent forcés d'œuvrer ensemble pour survivre et surmonter les machinations des créatures du Mythe. Mais si ce postulat d'investigateurs réunis par le hasard fonctionne bien pour des scénarios indépendants, il fait une entorse à la crédibilité de la plupart des campagnes. Dans une campagne en effet, les investigateurs sont tenus d'œuvrer de concert durant de longues périodes, et peuvent voyager ainsi autour du monde à la recherche d'informations ou de personnes, trouvant des indices et luttant chemin faisant contre les menaces du Mythe.

La question des revenus pose également problème. Comment les investigateurs payent-ils leurs factures, si leur temps est continuellement absorbé par leur combat contre le Mythe ? Leur vie professionnelle ne peut qu'en pâtir et tout emploi précédent pourrait bientôt avoir une fin.

C'est là où les organisations pour investigateurs entrent en jeu, offrant un cadre grâce auquel il est possible de bâtir des groupes crédibles sur le long terme. Ces organisations adoptent toutes sortes de formes, et leurs desseins finaux s'inscrivent dans un éventail aussi large que leurs raisons d'être. L'essentiel est que, grâce à elles, les joueurs puissent créer des équipes d'investigateurs ayant de bonnes raisons de travailler ensemble à l'étude et la destruction des forces du Mythe.

Le concept du groupe

Vous, les joueurs, devez endosser la responsabilité d'élaborer le concept de votre groupe. Le gardien doit pour sa part être en mesure de fournir un postulat de départ au scénario ou à la campagne que vous allez jouer. Notez ce qu'il dit et réfléchissez aux différentes organisations auxquelles vos investigateurs pourraient appartenir.

Mettez-vous d'accord sur un concept de groupe. Une organisation se définit comme une équipe distribuant les tâches entre ses membres pour un objectif commun. En l'occurrence ici : lutter contre les plans diaboliques de sectes perverses, combattre des monstres surnaturels, et découvrir des secrets oubliés depuis des temps immémoriaux.

Discutez des idées qui vous viennent à l'esprit avec les autres joueurs et le gardien. Si elles sortent trop des sentiers battus, ce dernier saura vous conseiller. Il vous suggérera probablement un moyen d'adapter cette idée pour mieux l'ajuster à son scénario ou sa campagne.

Une organisation peut être petite et soudée, son adhésion étant uniquement accordée par cooptation. Une autre peut être plus importante, constituée d'équipes et de départements travaillant dans le monde entier. Mais, quelle que soit leur taille, ces organisations partagent toutes un goût commun pour le secret. La menace du Mythe et de ses agents n'est pas un concept à partager avec le grand public. Face à ces vérités renversantes, la société pourrait se déliter alors que le public luttera pour accepter son insignifiance au regard de la réalité cosmique indifférente du Mythe. Il vaut mieux que ces vérités soient cachées par les personnes les mieux à même de se lever pour défendre l'humanité, j'ai nommé les investigateurs !

Vue de l'extérieur, une organisation telle que celle-là peut sembler tout à fait banale et recruter ses membres ouvertement par des moyens n'ayant aucun lien avec le Mythe de Cthulhu. Les nouveaux membres sont alors subtilement testés sur leurs différentes qualités, leur loyauté, leur détermination, et leur potentiel. Ceux que la société juge dignes de devenir membres sont invités à s'investir à des niveaux plus élevés de l'organisation et, étape par étape, sont introduits aux rouages et aux secrets du groupe. Publiquement, ce type d'organisation prend la forme d'institutions charitables, religieuses, new age, etc. Ce sont essentiellement des cultes bienveillants cherchant à lutter contre les sectes du Mythe.

Toute organisation doit avoir un but. Dans la plupart des cas, ce peut être tout simplement « défendre l'humanité » ou « découvrir la vérité qui se cache derrière toutes ces histoires que l'on raconte sur les collines du Vermont ». Parfois, le but d'une organisation, comme « découvrir et recueillir des objets historiques de grande valeur », peut la conduire régulièrement à affronter les agents du Mythe. D'autres fois, la mission de l'organisation pourra être spécifique au Mythe, comme « arrêter le culte des hommes-poissons voulant relever leur dieu englouti ». Une organisation peut en savoir beaucoup sur le Mythe, tandis qu'une autre aura des connaissances très parcellaires, voire nulles.

Les liens entre les investigateurs

La nature et le type d'organisation choisis par les investigateurs varient en fonction de la période durant laquelle le scénario ou la campagne est joué. Cependant, voici quelques idées transcendant les périodes temporelles *stricto sensu* :

Unis par les liens du sang : Les investigateurs appartiennent tous à la même famille élargie ou partagent les mêmes ancêtres.

Société d'intérêt mutuel : Les investigateurs appartiennent à une association au sein de laquelle ils se réunissent pour discuter de questions qui les passionnent (archéologues amateurs, francs-maçons, amateurs de folklore, etc.).

Travail commun : Les investigateurs sont tous employés par la même institution ou par des organisations travaillant régulièrement ensemble (une université, la police, une bande criminelle, les médias, le gouvernement, etc.).

Expérience partagée : Les investigateurs ont traversé une aventure qui les réunit. Cet événement peut être ancien ou plus récent (par exemple, ils sont les seuls survivants d'un accident, faisaient partie de la même section à l'armée, se trouvaient tous près de Sentinel Hills à la date de l'éclipse lunaire…).

Connaissances : Les investigateurs se connaissent depuis un travail précédent, une ancienne aventure ou à travers leurs relations. Ils sont peut-être tous liés par un ami commun.

Adapter les organisations

La plupart des exemples d'organisations destinées aux investigateurs ne sont pas difficiles à adapter à différentes périodes. Par exemple, les Compagnons de Wipers peuvent être déplacés de l'après-Grande Guerre vers n'importe quelle période suivant un conflit armé, que ce soit la Seconde Guerre mondiale, la guerre du Vietnam, la guerre du Golfe, celle d'Afghanistan, et ainsi de suite. De même, *Incroyable mais vrai !* est présenté comme un journal des années 1920, mais il peut facilement devenir une émission de télévision diffusée par le câble ou par Internet, ou même un blog ou un site d'information.

Non seulement une organisation relie les investigateurs entre eux, mais elle fournit également une réserve crédible d'investigateurs remplaçants. Inutile de se creuser la tête à imaginer une explication à la plausibilité incertaine justifiant l'arrivée d'un nouvel investigateur après la mort malencontreuse lors de la partie de la semaine précédente : l'organisation a tout simplement envoyé un remplaçant ! Ainsi, le nouvel investigateur peut être introduit en cours de partie, et vous n'aurez pas besoin de trouver de raison tordue expliquant pourquoi il connaît tout le monde ou pourquoi il partage la mission du groupe. Une approche possible consiste à ce que tous les investigateurs du groupe appartiennent à la même organisation. Chaque joueur débute avec un investigateur, mais certains peuvent en créer d'autres, destinés à des aventures ultérieures si des spécialistes sont nécessaires ou lorsque les personnages existants ont besoin d'un temps de convalescence. La continuité et la réintégration des personnages sont des éléments-clés pour parvenir à élaborer de bonnes histoires.

Exemples d'organisations

Voici les descriptions succinctes de certaines organisations possibles pour les investigateurs. Elles peuvent être utilisées en l'état, étoffées et adaptées selon les besoins, ou encore servir de source d'inspiration pour créer vos propres organisations. À la fin du chapitre se trouve un exemple plus détaillé : la Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué, qui comprend des investigateurs prêts à jouer.

Les Compagnons de Wipers

Du 31 juillet au 6 novembre 1917, juste à la frontière de la France, la troisième bataille d'Ypres se déroula dans un petit bourg flamand. Le conflit (également connu sous le nom de la bataille de Passchendaele) a vu les forces britanniques, françaises, canadiennes et de l'ANZAC reprendre la crête est du village à l'armée allemande. Considérée comme l'une des plus sanglantes batailles de la Grande Guerre, elle a fait un demi-million de morts au total.

Bien qu'ayant été pratiquement rayée de la carte par les tirs d'artillerie, Ypres, surnommée « Wipers » par les soldats britanniques, devait abriter une horreur encore plus grande pour un petit groupe de soldats alliés, qui tombèrent par hasard sur une vieille porte en fer cachée dans la cave de ce qui était jadis l'une des grandes demeures du bourg. Lors de leur inspection, ces soldats découvrirent d'antiques marches de pierre conduisant à une caverne humide nauséabonde. Déjà ébranlés par les horreurs de la guerre, ils allaient découvrir que le mal habite également les recoins sombres de la Terre. Dix hommes descendirent dans la caverne, mais six seulement revinrent avec leurs santés physique et mentale intactes. Ce jour-là, les « Compagnons de Wipers » furent fondés. Les six convinrent que s'ils survivaient à la guerre, ils œuvreraient ensemble pour débarrasser le monde du mal qu'ils avaient découvert dans cette horrible grotte.

Pierre LeBlanc, 41 ans, journaliste



Né à Montréal, Pierre est québécois. Jeune homme, il a quitté le Canada pour travailler en Europe en tant que journaliste, passant son temps entre la France et la Suisse. Au cours de l'année 1903, Pierre a rencontré un homme qui allait devenir son meilleur ami, Alex Delacroix, un photojournaliste pionnier travaillant pour *Le Journal de Genève*. Alex a présenté Pierre à sa sœur, Marie. Tous deux tombèrent bientôt amoureux et finirent par se marier en 1906. Le couple s'installa à Lausanne, en Suisse. De cette union, Pierre et Marie eurent deux enfants : Audrey en 1909, et Quentin en 1913.

Puis vint la guerre. Même si la Suisse était neutre, Pierre ne pouvait rester les bras croisés tandis que d'autres se faisaient tuer sur le front. Au cours de l'année 1915, alors que la 1re Division du Canada arrivait en France, Pierre a été recruté par les services secrets britanniques pour ses connaissances et compétences linguistiques locales lui permettant de se faire passer pour un journaliste suisse couvrant la partie allemande du conflit. En réalité, Pierre espionnait pour les Alliés.

En 1917, Pierre était en première ligne en Belgique. Après avoir acquis des documents détaillant une nouvelle arme secrète allemande, il organisa une rencontre avec les forces alliées à Ypres. Pris sous un feu nourri, Pierre et le groupe envoyé à sa rencontre trouvèrent refuge dans une cave. Ce fut Pierre qui, le premier, remarqua la porte de fer gravée de lettres et de symboles étranges, et les marches de pierre derrière la porte qui descendaient dans l'obscurité. En bas, dans ce charnier, la guerre s'évanouit pour être remplacée par une horreur encore plus grande.

FOR	40
CON	50
TAI	50
DEX	75
APP	65
INT	80
POU	75
ÉDU	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 10
Santé mentale : 63
Chance : 35

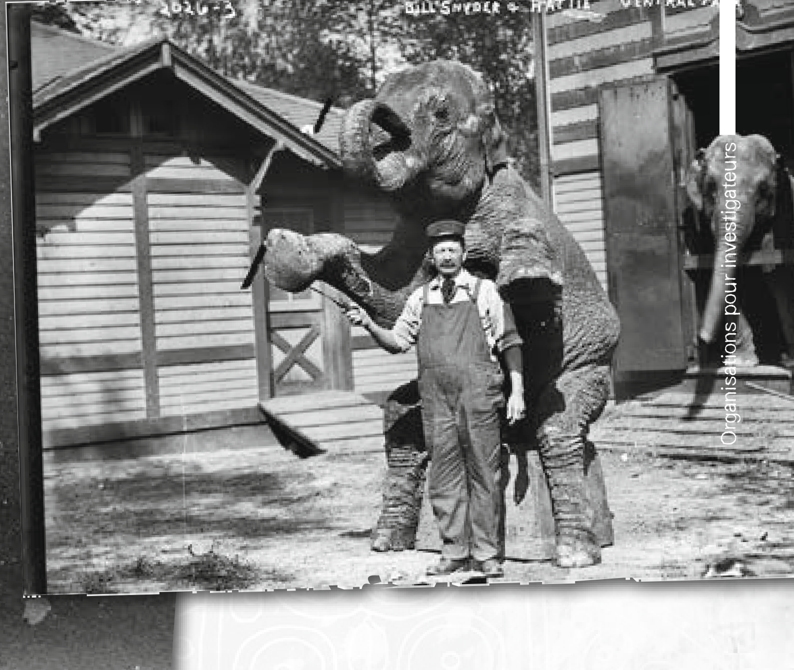
Combat
- Corps à corps 55 % (27/11), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Fusils 45 % (22/9), 2D6+4 points de dégâts (Lee Enfield)
- Esquive 37 % (18/7)

Compétences
Arts et métiers (comédie) 60 %, bibliothèque 30 %, crédit 27 %, histoire 60 %, Mythe de Cthulhu 7 %, persuasion 30 %, psychologie 35 %, trouver objet caché 40 %

Langues
Allemand 45 %, anglais 70 %, français (langue maternelle) 75 %, schwyzerdütsch (suisse alémanique) 55 %

Profil
Description : 1,77 m, avec des cheveux châtain et des yeux verts derrière des lunettes cerclées de métal.
Personnes importantes : Alex, son meilleur ami et beau-frère ; Audrey et Quentin, sa fille et son fils ; Marie, sa femme ; Ernest Kedderidge, Service du renseignement de l'armée britannique.
Lieux significatifs : Montréal, au Canada, où il est né et a grandi ; Lausanne, en Suisse ; Ypres, en Belgique.
Biens précieux : une montre à gousset suisse fabriquée à la main par le grand-père de sa femme, un cadeau de mariage de ses beaux-parents : le boîtier de la montre contient une photo de sa femme et de ses enfants. Un couteau de l'armée suisse modèle 1890.
Traits : très obstiné, tenace et patient.


Les Compagnons de Wipers



Au cours des années qui suivirent, les six membres fondateurs recrutèrent d'autres personnes et les convertirent à leur cause, chacune travaillant à anéantir les forces maléfiques du Mythe où qu'il soit découvert. Bien entraînés et convenablement équipés, les Compagnons de Wipers œuvrent en secret partout où ils entendent parler de phénomènes étranges et de morts mystérieuses. En dépit des questions et des appels des nouveaux venus dans l'organisation, aucun des six fondateurs n'a jamais révélé ce qu'ils ont rencontré dans la caverne.
Occupations suggérées : ingénieur, médecin, officier, religieux, soldat, vagabond.

Le cirque Wrath

Voyageant de ville en ville, le cirque Wrath est un rassemblement de marginaux qui multiplient les tours et les exploits pour l'amusement de tous. La troupe est composée de clowns, de trapézistes, de cracheurs de feu, de dresseurs d'animaux et de monstres de foire, ainsi que du propriétaire, M. Cecil Wrath, qui gère les affaires depuis plus de vingt ans. Chaque membre du cirque a ses propres raisons pour rester, mais la plupart ont découvert que la vie « normale » à l'extérieur n'était pas pour eux et ont ainsi choisi d'appartenir définitivement à la troupe.
Aux yeux de l'extérieur, le cirque ne représente qu'un spectacle itinérant comme un autre, qui gagne sa vie en divertissant un public de moins en moins nombreux avec des blagues et des tours de force ou d'adresse, et des curiosités tapageuses. Cependant, pour ceux qui en font partie, le cirque cache un sombre secret. Il y a plusieurs années, M. Wrath était un homme d'affaires prospère avec une femme aimante et une famille. La vie était belle, jusqu'au jour où l'ombre du Mythe transforma Cecil Wrath pour toujours.

Le cirque Wrath

Duane Haven, 40 ans, dompteur de lions

Dans sa jeunesse, Haven a vécu en Afrique avec sa famille, où il s'est pris de passion pour les animaux sauvages. Ce fut également pendant son séjour en Afrique que Haven a pris conscience de l'existence de cultes exécrables adorant des dieux immondes, quand un groupe de ce genre enleva sa sœur, Antin. Malheureusement, son père, en collaboration avec les autorités, ne put la sauver, mais ils réussirent à capturer les chefs de la secte et à les traduire devant la justice.
De retour en France, Haven, hanté par la perte de sa sœur, fuit une prometteuse carrière politique pour rejoindre un cirque ambulant et oublier son chagrin. Son affinité naturelle avec les animaux faisait de lui un candidat idéal pour devenir dompteur de lions. Lors d'une tournée en Europe, Wilminster Hackentoth, dénicheur de talents au service de Cecil Wrath, approcha Haven pour lui offrir un emploi et une mission. Rempli des rêves de l'Amérique, devant la chance d'avoir son nom sur l'affiche, et la possibilité de rechercher le genre de démons qui lui avaient pris sa sœur, Haven sauta sur l'occasion, il traversa l'Atlantique et rejoignit le cirque Wrath.

FOR	60
CON	75
TAI	50
DEX	65
APP	70
INT	75
POU	60
ÉDU	85

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 56
Chance : 45

Combat
- Corps à corps 45 % (22/5), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Esquive 40 % (20/6)

Compétences
Arts et métiers (comédie) 60 %, charme 55 %, crédit 24 %, discrétion 45 %, dressage (lions) 80 %, écouter 35 %, équitation 50 %, histoire 45 %, intimidation 30 %, lancer 40 %, naturalisme 45 %, pister 55 %, premiers soins 55 %, psychologie 20 %, trouver objet caché 35 %

Langues
Afrikaans 10 %, anglais 60 %, français (langue maternelle) 85 %, swahili 20 %

Profil
Description : un petit homme mince, avec des cheveux noirs. Ses yeux sombres lui donnent une impression de gravité, quoiqu'on y perçoive parfois une lueur de folie.
Personnes importantes : son père, qui le renia quand Haven partit pour le cirque.
Lieux significatifs : la Nouvelle-Orléans et l'Afrique centrale.
Biens précieux : une série de quatre statuettes africaines qui lui ont été données par un étrange homme-médecine africain rencontré dans sa jeunesse et dont il se souvient à peine.
Traits : risque-tout et toujours à la recherche du danger, ne manque jamais de courage.
Séquelles et cicatrices : de nombreuses cicatrices, conséquences de trop avoir joué avec les lions.

Dans des circonstances non dévoilées, l'épouse de Wrath et leurs enfants furent capturés par le Culte du Pétale bleu et sacrifiés à un dieu ancien malveillant. Sa vie brisée, Wrath jura de se venger du culte. Dans les années qui suivirent, il réunit autour de lui des gens qui avaient également souffert aux mains de cultes étranges, dont beaucoup portaient les cicatrices visibles de leurs expériences. Ensemble, ils parcourent donc le pays, ouvertement pour assurer leurs spectacles, mais secrètement pour recueillir des informations et infiltrer des sectes et sociétés bizarres afin de localiser le Culte du Pétale bleu et enfin assouvir le désir de vengeance de Wrath.

Occupations suggérées : clown (artiste scénique), Monsieur muscles (athlète ou lutteur), trapéziste (athlète), dompteur (dresseur), manœuvre (ouvrier ou criminel), musicien, monstre de cirque (vagabond), magicien (arnaqueur/artiste scénique).



Incroyable, mais vrai

« Nous n'imprimons que la vérité ! » clame haut et fort le slogan de l'hebdomadaire *Incroyable mais vrai !* Chaque édition apporte pléthore de nouvelles inhabituelles parlant de fantômes, de monstres, d'extraterrestres et d'événements mystérieux. Une petite équipe dévouée de rédacteurs travaille sans relâche à dénicher des histoires dignes d'être publiées pour satisfaire l'intérêt de son lectorat. De temps en temps, un ou plusieurs membres à temps plein de la rédaction se salissent les mains avec le travail de terrain, mais la grande partie de l'enquête effective est conduite par l'armée de journalistes *ad hoc* du journal. Composé à la fois d'amateurs et de professionnels, cette structure d'investigateurs travaille en solo ou en petites équipes pour découvrir des meurtres macabres, des complots infâmes et des trucs donnant généralement la chair de poule.

Les journalistes œuvrant dans les médias traditionnels ont tendance à considérer les histoires imprimées dans *Incroyable mais vrai !* comme un ramassis de ragots et de mensonges éhontés. Dans la plupart des cas, cette vision n'est en effet pas très éloignée de la vérité, mais pour qui sait lire entre les lignes, le journal révèle parfois parmi ses chroniques et articles farfelus une certaine vérité sombre.

Le rédacteur en chef et éditeur, Elijah Cleaver, apprécie cette situation. Après toutes ces années à publier des nouvelles de l'étrange et du merveilleux, il a commencé à apercevoir certaines tendances.

Un journaliste d'*Incroyable, mais vrai !*



Incroyable, mais vrai

Robert Andersson, 44 ans, journaliste

Dans sa jeunesse, Robert est allé en Amérique pour étudier à l'Université Miskatonic d'Arkham. Doté d'un vrai talent pour l'écriture, il a travaillé au journal étudiant en rêvant qu'un jour il reviendrait en Suède comme écrivain lauréat du prix Nobel, mais ce rêve ne devait jamais se réaliser. En même temps que les rejets des éditeurs s'accumulaient à côté de sa machine à écrire, Robert a découvert qu'il pouvait tout de même joindre les deux bouts en écrivant pour les journaux et les magazines. Plus sinistre et colorée était l'histoire, plus d'attention il recevait, et mieux il était payé. Il ne fallut pas longtemps avant qu'il n'entame une relation productive avec le magazine *Incroyable mais vrai !*

Aujourd'hui, Robert travaille à peu près exclusivement pour *Incroyable mais vrai !* Il parcourt les ruelles et les recoins oubliés de l'Amérique, à la recherche du genre d'histoires bizarres et invraisemblables qu'affectionne le lectorat du magazine. Que ce soit comme ami ou comme nuisance, Robert a construit un vaste réseau de contacts qui lui fournit les tout derniers potins et rumeurs.

FOR	40
CON	55
TAI	65
DEX	60
APP	55
INT	75
POU	60
ÉDU	80

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 58
Chance : 6

Combat
- Corps à corps 35 % (17/7), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences
Arts et métiers (littérature) 70 %, arts et métiers (photographie) 25 %, baratin 50 %, bibliothèque 50 %, charme 65 %, conduite 40 %, crédit 40 %, histoire 50 %, occultisme 40 %, persuasion 30 %, psychologie 60 %

Langues
Anglais 60 %, suédois (langue maternelle) 80 %

Profil
Description : d'allure mince, presque fragile, avec un front dégarni et des lunettes, un regard plein de gentillesse et un sourire chaleureux.
Biens précieux : sa fidèle machine à écrire portable Remington et une vieille Ford cabossée, mais qu'il adore.
Traits : esprit vif, avec une imagination fertile, et une capacité très utile à se faire des amis de presque tout le monde.

Cleaver sait que le monde n'est pas ce qu'il semble être et souhaite avertir ses lecteurs que l'humanité n'est pas la seule espèce intelligente présente sur la planète (ou dans la galaxie !). Cependant, il sait aussi que la vérité a un coût. Il y a quelques années, il a publié un article concernant le Culte de la Sagesse étoilée qui l'a mis dans une situation difficile, puisque le bureau du journal fut incendié et sa vie (et celle de son équipe) menacée.

Depuis, il la joue soft, mais entretient le désir de savoir exactement ce qui se passe dans ces cultes étranges qui semblent émerger dans tout le pays. À cette fin, il travaille à distance en employant des équipes d'investigateurs indépendants et en les complétant par son propre personnel pour effectuer des recherches sur le terrain sur les transactions et les événements sombres contre nature. Même si la vérité est insaisissable, ses équipes reviennent avec des histoires suffisamment bizarres pour remplir les colonnes du journal et satisfaire son lectorat.

Occupations suggérées : détective privé, écrivain, journaliste, parapsychologue, photographe, professeur, vendeur (itinérant).

Le 13e Sud

En tant que flic de base, vous entendez les échos de la rue, vous voyez les dessous de la ville et, si vous êtes très malchanceux, vous pouvez même apercevoir ce qui se passe réellement dans ces ruelles et ces sous-sols sombres. L'été dernier, quatre flics du 13e arrondissement de la police de New York, au sud de Manhattan, ont répondu à un appel qui les a conduits au sous-sol d'un bloc d'immeubles sur la 14e rue est. Ce qu'ils ont découvert à l'intérieur était si choquant que cela les a changés pour toujours. Peu de temps après, les quatre flics parlèrent à un autre de cette expérience et décidèrent que cela suffisait : ils en avaient assez de perdre leur temps à s'occuper de menus larcins et sans jamais entrer dans le vif du sujet, à ne jamais faire quoi que ce soit d'*utile*. Ils convinrent qu'il était impossible de laisser perdurer ce qu'ils avaient trouvé dans ce sous-sol, et que là où ils découvriraient des preuves indiquant des pratiques diaboliques similaires, ils prendraient les choses en mains.

Au quotidien, les flics sont comme tous les autres, arpentant leur secteur, traitant les soucis quotidiens des rues et des bas quartiers. Toutefois, si l'un d'entre eux surprend la puanteur de rituels contre nature, de sacrifices sanglants ou tout simplement d'autres bizarreries, il entraîne les autres dans son sillage et ils se mettent à travailler en équipe. Ils ont bien entendu



Le 13e Sud

Jo Van Bordde, 45 ans, officier de police en uniforme et maître-chien



Jo Van Bordde patrouille dans les rues de New York City depuis qu'il a rejoint les forces de police en tant que recrue tout juste émoulue. Pour beaucoup, il représente un spectacle familier : en patrouille avec Max, son chien, il est connu tout à la fois des citoyens et des criminels comme un « flic réglo ». Il est respecté et aimé. Pourtant, derrière le sourire de façade, Van Bordde cache un sombre secret. Récemment, il a été approché par certains de ses collègues qui lui ont demandé s'il était prêt à « changer les choses ». Ses collègues lui ont raconté ce qu'ils avaient découvert dans un sous-sol de la 14e rue est, et comment ils avaient décidé de leur propre initiative de chasser de telles horreurs de leurs rues. Van Bordde a accepté et a été reçu au sein de cette conspiration. Aujourd'hui, Van Bordde et Max ne se contentent pas de garder un œil sur les pickpockets et les voyous de la rue. Ils rôdent également dans les ruelles sombres, les bâtiments abandonnés et les zones les moins fréquentables de l'arrondissement de police n° 13, où ils évincent des choses qui donneraient des cauchemars au reste de l'humanité.

FOR	45
CON	50
TAI	65
DEX	60
APP	45
INT	60
POU	55
ÉDU	60

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 54
Chance : 60

- Corps à corps 55 % (27/11), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Armes de poing 45 % (22/9), 1D8 points de dégâts (.32 automatique)
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences
Baratin 60 %, conduite 45 %, crédit 26 %, discrétion 65 %, dressage (chiens) 65 %, droit 30 %, écouter 35 %, grimper 40 %, premiers soins 50 %, intimidation 45 %, lancer 40 %, occultisme 45 %, pister 35 %, psychologie 50 %, trouver objet caché 50 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 90 %, néerlandais 65 %

Profil
Description : grand et mince, aux yeux bleus, les cheveux brun foncé montrant un peu de gris, et une moustache.
Personnes importantes : Manon, son épouse dévouée qui souhaite retourner en Belgique.
Lieux significatifs : Namur en Belgique, d'où lui et sa famille sont originaires.
Biens précieux : son chien et compagnon, Max, un Border Collie.
Traits : aime boire de la bière belge, quand il peut mettre la main dessus.

des ressources et un temps limités, mais leur insigne de police leur ouvre les portes qui sont généralement fermées à l'homme de la rue. Tant pis s'ils ne peuvent pas toujours aller jusqu'à l'arrestation, ils font ce qu'ils peuvent pour apaiser la vague de damnation qui semble infester la ville. Après tout, tant que leurs chefs ne sont pas au courant, ils ne peuvent pas leur interdire quoi que ce soit.

Occupations suggérées : inspecteur, informateur (criminel ou vagabond), policier.

La division de recherche de SKT

SKT (pour « Seeking Knowledge and Truth », soit en français : À la recherche de la connaissance et de la vérité) est une société multinationale disposant de bureaux à travers le monde. Elle possède de nombreux départements. C'est un acteur majeur des industries pharmaceutiques et technologiques haut de gamme possédant des ramifications dans toutes sortes d'autres domaines.

En dépit de sa taille et de sa richesse, SKT a connu des débuts modestes, depuis sa fondation en 1934, par Walter Marsh père. À l'époque, la société s'appelait New Age Technologies, et on laissait alors entendre que le financement de Walter Marsh provenait de la région d'Innsmouth. La société a bien prospéré depuis, en particulier au cours de la Seconde Guerre mondiale, grandissant et se diversifiant pour devenir l'une des principales multinationales existant aujourd'hui.

La quête autour des nouvelles technologies et des découvertes pharmacologiques capitales se trouve au centre de la mission de SKT. Afin de soutenir et d'approvisionner cette demande incessante, la compagnie possède de nombreuses unités de recherche appelées unités de défricheurs (Path Finder Units) disséminées de par le monde. Chaque UD travaille sous la direction d'un chef de département, qui a toute liberté pour embaucher ou licencier ses équipes de chercheurs et d'acteurs de terrain. Aucune unité ne ressemble à une autre, car chacune est recrutée pour servir les orientations particulières de son chef du département.

Avec un accès à des équipements dernier cri, des capacités de dépenses illimitées et la relative liberté des chercheurs d'explorer différentes spécialités, il n'est pas étonnant que certaines UD suivent des champs de recherche et d'investigation plutôt étranges. Ce que la compagnie fait des informations que ses équipes lui envoient reste une énigme, mais quelqu'un de haut placé en son sein doit leur accorder une certaine valeur puisque le financement des défricheurs se poursuit et même, si l'on en croit les rumeurs boursières, devrait s'accroître au cours des trois prochaines années.

Occupations suggérées : chasseur professionnel, consultant en informatique (allant de l'ingénieur au pirate informatique), écologiste (agriculteur ou scientifique), garde du corps (souvent un ancien militaire ou policier), guide natif (sauvage), infirmier, ingénieur, médecin, parapsychologue, psychologue, scientifique (biologiste, chimiste, physicien, etc.), vidéojournaliste (journaliste).

La division de recherche de SKT

Henry Talotap, 39 ans, anthropologue

Né et ayant grandi à Boston, Talotap est allé à Arkham étudier à l'Université Miskatonic. Son doctorat en anthropologie en poche, il est resté à Arkham pour chercher un travail. Après avoir occupé une série d'emplois peu rémunérés, Talotap a réussi à avoir une place dans l'expédition organisée en 1921 en Afrique de l'Est, financée par son université, pour étudier les rites de passage indigènes.

À l'insu de Talotap, l'expédition était financée conjointement par SKT, qui souhaitait par là identifier et obtenir les ingrédients de certains remèdes concoctés par les anciens des tribus locales et qui, selon des récits historiques, auraient des propriétés « exceptionnellement bénéfiques ». Au cours de cette mission, Talotap a contribué non seulement à gagner la confiance des anciens, mais aussi à se procurer la liste complète des ingrédients nécessaires pour préparer le remède. De retour à Arkham, il a été approché par SKT, qui lui a proposé un rôle dans l'une de ses nouvelles unités de défricheurs. Talotap a sauté sur l'occasion et a rejoint l'organisation pour devenir l'un des premiers à travailler dans ces UD expérimentales.

FOR	55
CON	60
TAI	75
DEX	50
APP	55
INT	80
POU	60
ÉDU	90



Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 43
Chance : 50

Combat
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 + 1D4 points de dégâts, ou selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences
Anthropologie 80 %, archéologie 30 %, arts et métiers (photographie) 40 %, bibliothèque 35 %, charme 40 %, crédit 25 %, histoire 50 %, occultisme 20 %, persuasion 30 %, pister 40 %, psychologie 60 %, sciences (astronomie) 20 %, sciences (biologie) 20 %, sciences (chimie) 20 %, sciences (zoologie) 15 %, trouver objet caché 55 %

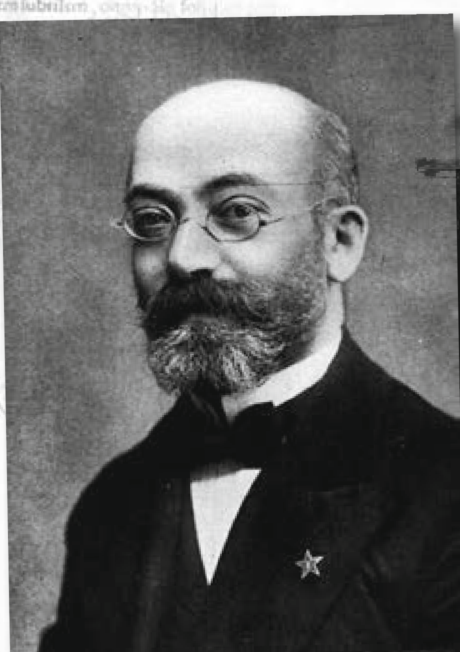
Langues
Anglais (langue maternelle) 90 %, français 30 %, grec 20 %, latin 40 %

Profil
Description : 1,87 m, avec les cheveux blonds (mais quelques cheveux gris commencent à poindre), le teint pâle et de petites lunettes épaisses.
Lieux significatifs : la vallée du grand rift, en Afrique de l'Est, et Boston, en Nouvelle-Angleterre.
Biens précieux : un crâne préhistorique anthropomorphe étrangement déformé, trouvé en Afrique du Nord, défiant toute identification scientifique. Talotap est convaincu qu'il représente « le chaînon manquant » de l'humanité.
Traits : aborde la vie de manière logique et méthodique, déteste le chaos et le désordre.

Un bureau d'apparence anodine de SKT







La division de recherche de SKT

Sean Wolfe, 39 ans, assistant de terrain et archiviste

Sean Wolfe travaille pour SKT depuis maintenant quinze ans. Après ses débuts dans l'un des départements de services de données de la société, son aptitude naturelle à résoudre les problèmes, ainsi que son vaste savoir-faire technique, ont attiré l'attention de la division de recherche. Transféré en interne dans une unité de défricheurs, Wolfe a passé les dix dernières années de sa vie à travailler aux côtés d'un éventail d'experts de terrain (allant du chasseur de gros gibier jusqu'au physicien), en apportant un soutien technique sur le terrain et en facilitant la gestion d'archives de textes rares (comprenant leur récupération, leur reproduction et leur stockage).

Au sein de SKT, Wolfe a gagné la réputation d'un homme qui a du répondant. Sa connaissance et sa capacité à travailler calmement même sous une pression extrême sont considérées comme une denrée très rare, si bien que d'autres UD réclament régulièrement ses compétences. En conséquence, Wolfe a de bonnes relations avec un certain nombre d'UD au sein de SKT, et en sait vraisemblablement beaucoup plus sur les opérations en cours que ses patrons ne le souhaiteraient.

Lors de sa dernière mission sur le terrain, deux membres de son équipe ont disparu en explorant un réseau de grottes dans les Appalaches, en Caroline du Nord. Malgré les tentatives de localisation et de sauvetage, on n'a pas pu les retrouver. Depuis, Wolfe est devenu distant et méfiant, confiant à quelques collègues qu'il ne croit pas à la version officielle sur ces événements et soupçonne un acte criminel. Il commence à douter que SKT ait les intérêts de ses employés aussi à cœur qu'on pourrait le penser.

FOR	30
CON	40
TAI	60
DEX	40
APP	70
INT	75
POU	50
ÉDU	80

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 43
Chance : 60

Combat
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Esquive 20 % (10/4)

Compétences
Arts et métiers (photographie) 55 %, baratin 50 %, bibliothèque 70 %, comptabilité 45 %, crédit 49 %, électricité 60 %, électronique 40 %, histoire 40 %, informatique 80 %, mécanique 45 %, Mythe de Cthulhu 5 %, occultisme 40 %, persuasion 35 %, psychologie 30 %

Langues
Allemand 30 %, anglais (langue maternelle) 80 %, espagnol 10 %

Profil
Description : 1,77 m, avec des cheveux bruns et la barbe taillée, de corpulence moyenne.
Lieux significatifs : les collines du New Hampshire, dans les rares occasions où il a le temps de s'y rendre.
Biens précieux : montre à gousset fétiche, que lui a donnée son père.
Traits : calme et réservé, travailleur. Est devenu récemment soupçonneux envers son employeur.
Séquelles et cicatrices : cicatrice dans la paume de la main droite.

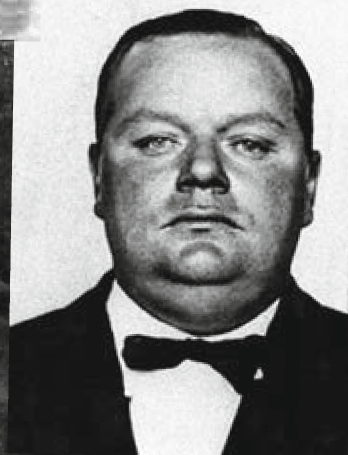
Novem Angelus

Une grande fortune entraîne souvent une grande responsabilité. L'argent ouvre nombre de portes et permet d'acheter l'accès à toutes sortes de connaissances. Malheureusement, une fois ouvertes, certaines portes ne peuvent plus être refermées.

Les Neuf Anges, ou pour donner à l'organisation son titre correct en latin, « Novem Angelus », est une société philanthropique de la Nouvelle-Angleterre constituée de quelques individus très riches et très puissants. Fondée en 1784 dans le sillage de la guerre d'indépendance, cette société fut créée avec pour mission de « nourrir, développer et améliorer tous les hommes de bien », en fournissant soutien, introductions et parrainages aux familles aisées du New Hampshire, du Massachusetts et du Maine. Leur nom, « les Neuf », représente les « neuf choristes » – les neuf personnes fondatrices de l'organisation, dont on dit qu'elles comprendraient d'éminents aristocrates français et britanniques (devenus américains).

Novem Angelus

Sveinung Svea, 42 ans, écrivain



À première vue, Svea ressemble à un écrivain norvégien geek, obsédé par les jeux vidéo, les bandes dessinées et les livres d'horreur. Mais derrière cette façade se cache un intellect particulièrement pénétrant et déterminé. Le véritable travail de Svea, lorsqu'il n'est pas en train de produire encore et encore un nouveau roman d'horreur à sensation, est la collecte, l'analyse et la destruction de textes anciens concernant la vraie nature du cosmos. On ne sait pas comment il a attiré l'attention de Novem Angelus, et ni Svea ni son éditeur ne sont prêts à prendre la parole sur la question. Son travail pour les Neuf est un secret bien tenu. Svea se sert de sa maigre célébrité pour parcourir le monde afin d'effectuer des recherches et de participer à de nombreuses conventions de fans. En réalité, il planifie ces voyages avec soin et s'en sert comme couverture pour ses véritables objectifs. Une fois qu'il a acquis un texte « rouge », il enregistre son contenu et le transfère vers une adresse de serveur fournie par son éditeur, puis il détruit l'original.

Svea sait peu de choses sur ses employeurs, malgré les tentatives de découvrir qui sont les Neuf. « Tous les chemins mènent » en fait à M. Villiers et pas au-delà. Malgré cela, Svea est dévoué à la cause, voyant son travail comme nécessaire à la protection de l'humanité et de la société en général.

FOR	60
CON	50
TAI	70
DEX	40
APP	45
INT	90
POU	75
ÉDU	95

Points de vie : 0
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 6
Santé mentale : 64
Chance : 50

Combat
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 + 1D4 points de dégâts, ou selon l'arme
- Armes de poing 65 % (32/13), 1D10 points de dégâts (Glock 17, 9 mm)
- Esquive 20 % (10/4)

Au cours des deux derniers siècles, Novem Angelus a poursuivi ses bonnes œuvres, instituant de nombreuses fondations touchant à l'éducation ainsi que des organismes de bienfaisance. La société évite toute publicité et attend la même chose de la part de ses membres, ainsi que l'exprime sa devise : « Nous ne cherchons que la vérité sans gloire ». Neuf individus puissants et discrets gèrent et dirigent encore aujourd'hui la société, mais un seul est connu du grand public : M. Luc Villiers, qui représente le groupe lorsque cela est nécessaire.
Les Neuf connaissent depuis longtemps de « terribles vérités » trop horribles pour la population, et cherchent des moyens pour minimiser et contenir ces informations, usant à la fois d'argent et d'influence pour aider leurs agents à « sauver le monde » tout en restant absolument dans l'ombre (et à l'écart de tout scandale possible). Travaillant au moyen d'intermédiaires, les Neuf emploient des personnes pour entreprendre des missions délicates, comme l'acquisition de tomes ou objets anciens, l'enquête sur des individus et d'autres organisations, ainsi que des expéditions de financement. Avec une organisation tellement secrète, les rumeurs abondent sur les Neuf, qui sont souvent mêlés à toutes sortes de théories du complot étranges et exceptionnelles. Quant à la vérité, les Neuf n'en pipent mot.

Compétences
Archéologie 17 %, arts et métiers (romancier de style horrifique) 50 %, baratin 25 %, bibliothèque 75 %, crédit 66 %, histoire 55 %, informatique 85 %, Mythe de Cthulhu 12 %, occultisme 70 %, persuasion 40 %, psychologie 20 %, sciences (astronomie) 15 %, sciences (biologie) 10 %, sciences (chimie) 9 %, sciences (physique) 10 %, trouver objet caché 39 %

Langues
Allemand 25 %, anglais 80 %, arabe 7 %, grec 20 %, latin 66 %, norvégien (langue maternelle) 90 %

Profil

Description : petit et gros, trapu, chauve, avec un teint rougeaud et les yeux bleus.
Idéologie et croyances : certains livres contiennent une sagesse antique que l'on doit protéger contre les masses ignorantes et irréfléchies ; la sagesse ne doit être que dans les mains d'intellectuels supérieurs.
Personnes importantes : Mercredi, son chat noir de compagnie.
Biens précieux : une copie falsifiée du *Livre d'Eibon*, deux pages présumées issues d'un exemplaire de l'*Al Azif*, et un tesseract.
Traits : jovial et plein d'esprit.

Novem Angelus

Pr Daniel Skomorowski, 35 ans, archéologue

Le comte Daniel Skomorowski est né avec une cuillère en argent dans la bouche. Ses ancêtres appartenaient à une vieille lignée de la Pologne prussienne ayant émigré au Danemark, et il n'a donc manqué de rien. Quand vint le moment d'opter pour une faculté, Skomorowski choisit de traverser l'océan pour aller étudier à l'Université Miskatonic d'Arkham.
Avant que Skomorowski quitte Arkham pour revenir en Europe, il fut approché par un associé de Luc Villiers avec une proposition alléchante, à savoir participer à une expédition destinée à étudier l'histoire des tribus esquimaudes du Groenland occidental. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'à ce que, au cours d'une fouille, la catastrophe arrive. Lorsqu'une équipe de sauvetage parvint finalement au camp de l'expédition, ses membres en étaient tous morts, hormis Skomorowski, qui ne se souvenait de rien de ce qui s'était passé. Le seul indice résidait dans l'objet qu'il serrait fortement lorsque les sauveteurs ont retrouvé son corps inconscient : un tupilaq taillé dans l'os dépeignant une créature tordue à l'aspect maléfique.
Après son rétablissement, Skomorowski a obtenu un emploi à temps plein pour effectuer des recherches sur les pratiques autochtones et les artefacts religieux dans le monde entier, auprès de l'organisation finançant l'expédition : Novem Angelus.

FOR	55
CON	75
TAI	65
DEX	50
APP	55
INT	80
POU	60
ÉDU	90

Points de vie : 14
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 54
Chance : 55

Combat
- Corps à corps 35 % (17/7), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Épées 45 % (22/9), 1D6+1 points de dégâts (rapière)
- Armes de poing 30 % (15/6), dégâts selon l'arme
- Fusils 50 % (25/10), dégâts selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences
Archéologie 80 %, bibliothèque 26 %, charme 25 %, conduite 40 %, crédit 93 %, histoire 65 %, naturalisme 25 %, occultisme 25 %, persuasion 35 %, sciences (géologie) 20 %, sciences (mathématiques) 25 %, survie (Arctique) 35 %, trouver objet caché 55 %

Langues
Anglais 80 %, groenlandais 15 %, latin 20 %, danois (langue maternelle) 90 %

Profil

Description : de taille moyenne et musclé, un visage angélique, et les yeux bleus.
Personnes importantes : sa famille nombreuse, comprenant son arrière-grand-mère, sa grand-mère, sa mère, son père, et sa sœur.
Lieux significatifs : le Danemark, son pays natal et le siège de sa famille.
Biens précieux : une chevalière arborant le blason de la famille Skomorowski ; son berger allemand, Santo.
Traits : très dédaigneux de l'incompétence et de la bêtise ; a tendance à ne pas voir les choses uniquement en noir et blanc, mais également avec des nuances de gris.

Les Enfants de Ratched

Ceux qui ont croisé le Mythe sont changés à jamais. Le monde autour d'eux n'est plus le lieu sûr et serein dans lequel ils pensaient avoir grandi. Au lieu de cela, ils voient des ombres dans l'obscurité, des visages pâles aux fenêtres et, quand ils regardent les étoiles, ils n'aperçoivent que mille yeux moqueurs. Pour beaucoup, c'est le début d'une descente pure et simple dans la folie, dont la seule issue possible est le confort de l'oubli. Mais pour certains individus chanceux, la folie n'est que temporaire, ce qui leur permet de retrouver (à un degré plus ou moins grand) leur vie antérieure.

On ne sait pas exactement comment les « Enfants de Ratched » en sont venus à se retrouver aux bons soins de l'asile d'Arkham, car chacun est arrivé de manière indépendante et affichait des conditions psychologiques distinctes. Cependant, tous développèrent rapidement une solide amitié et, chaque fois que l'occasion l'a permis, ils se sont réunis discrètement pour se raconter à voix basse leurs expériences. Chacun a vu dans les autres un reflet de lui-même, c'est-à-dire quelqu'un touché de manière inexplicable par le Mythe. Bien qu'ils l'aient tous croisé d'une manière différente, leurs expériences avaient des aspects communs. Leurs mondes avaient été irrémédiablement transformés et ils recherchaient leur compagnie mutuelle.

Après une période de plusieurs mois, voire de plusieurs années, chacun a été jugé guéri et renvoyé dans le monde normal. Une fois de retour chez eux, ces personnes en ont contacté d'autres et ont commencé à travailler ensemble en conformité avec le plan qu'elles avaient établi lorsqu'elles se trouvaient à l'asile. Sachant que personne ne pourrait jamais croire leurs histoires au sujet de créatures surnaturelles et de cultes impies, les Enfants de Ratched avaient en effet convenu qu'à leur libération, ils uniraient leurs forces et œuvreraient ensemble à débarrasser le monde de ces horreurs. Ils sourirent aux médecins et aux infirmières, cachèrent leurs pilules dans le creux de leurs mains, et attendirent.

Avec un humour un peu sombre, ils se nomment « les Enfants de Ratched », une blague en référence à un personnage du roman de Ken Kesey, *Vol au-dessus d'un nid de coucou,* paru en 1962. Vivotant avec des emplois alimentaires, ils surveillent les signes du Mythe. Lorsque l'un d'entre eux pense qu'un culte est actif dans la région, ou qu'il entend des histoires inexplicables tournant autour de bêtes insolites, il appelle les autres et, ensemble, ils se mettent à la recherche de la vérité. Fuyant les projecteurs, ils préfèrent agir dans l'ombre, en s'inventant souvent de fausses identités pour garantir leur anonymat lorsqu'ils traitent avec les autorités. Un ou deux font office de recruteurs, voyageant d'un État à l'autre, visitant les établissements psychiatriques pour repérer les patients portant les cicatrices visibles et invisibles de leurs rencontres avec des dieux anciens.

Malgré des ressources minimales, les Enfants de Ratched mettent à profit un ensemble hétéroclite de compétences, de connaissances et d'expériences, même si leur capacité de force mentale peut parfois ressembler à de la fumée dans la brise.

Occupations suggérées : quelconque, tant que l'investigateur prend le bagage d'expérience du Mythe (cf. page 49).

Les Enfants de Ratched



Douglas Lee Haxton, 52 ans, employé de la poste (qui en a vu trop)

Haxton aimait son travail au bureau de poste d'Arkham, arpentant les itinéraires habituels de livraison, rencontrant les gens et fournissant un réel service. Toutefois, il a toujours senti qu'il lui manquait quelque chose, mais sans avoir jamais pu mettre le doigt sur ce que cela pouvait être.

Peu de temps avant son cinquantième anniversaire, il a aperçu quelque chose d'étrange à la frontière de son champ de vision, alors qu'il passait devant un entrepôt désaffecté. Voulant regarder de plus près, Haxton fut abordé par une meute d'hommes-bêtes brutaux et survécut à peine à cette rencontre. Et tandis que le traumatisme physique guérissait rapidement, il fallut beaucoup plus de temps à son esprit pour récupérer. Après avoir passé sept mois à l'asile d'Arkham, Haxton fut libéré, les médecins consignant qu'il bénéficiait d'un « rétablissement complet ». En vérité, il avait simplement appris à ne dire aux médecins que ce qu'ils voulaient entendre.

Le temps passé à l'asile ne fut pas chose vaine. D'autres avaient survécu à leurs propres rencontres avec des choses que l'homme ne devrait pas connaître. Ces personnes écoutèrent le récit de Haxton et acquiescèrent de la tête. Ils savaient qu'il disait la vérité. Ils se nommaient les Enfants de Ratched et proclamaient qu'ils œuvraient à protéger l'humanité des horreurs de la nuit. Après avoir été libéré, Haxton resta en contact avec les Enfants de Ratched et les rencontra en secret jusqu'à ce qu'on lui propose d'intégrer le groupe et de participer à la lutte pour le salut de l'humanité. Haxton avait trouvé ce qu'il recherchait depuis sa naissance : une cause à suivre, qui allait changer les choses. Il consacre désormais presque chaque minute de son temps libre au « projet », consultant en permanence Internet et les journaux pour découvrir des incidents pouvant être liés à l'action des Anciens. Il est vigilant et prêt à répondre à l'appel quand il vient.

FOR	60
CON	45
TAI	70
DEX	45
APP	50
INT	90
POU	65
ÉDU	85

Points de vie : 0
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 5
Santé mentale : 55
Chance : 60

Combat

- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 + 1D4 points de dégâts, ou selon l'arme
- Armes de poings 40 % (20/8), dégâts selon l'arme
- Fusils 70 % (35/14), dégâts selon l'arme
- Esquive 22 % (11/4)

Compétences

Arts et métiers (chant) 25 %, arts et métiers (comédie) 35 %, bibliothèque 60 %, comptabilité 50 %, crédit 24 %, discrétion 40 %, écouter 40 %, histoire 25 %, imposture 25 %, informatique 50 %, lancer 50 % Mythe de Cthulhu 4 %, occultisme 50 %, persuasion 60 %, sciences (astronomie) 40 %, sciences (physique) 20 %, trouver objet caché 45 %

Langues

Anglais (langue maternelle) 85 %, français 20 %

Profil

Description : de taille moyenne, chauve, trapu, aux yeux cernés et hantés.
Personnes importantes : pour lui une seule chose : tandis qu'il s'est éloigné de ses amis, il s'occupe encore de ses parents âgés.
Biens précieux : une bibliothèque fournie ; son doux fusil Mossberg 590 de calibre 12 (avec baïonnette) ; son adorable pistolet Colt 1911A1 .45 ACP.
Traits : passionné d'armes à feu. Depuis son « incident », il en garde toujours une à proximité (ou dans sa voiture, à tout le moins), même s'il n'a pas de permis de port d'arme. Il a tendance à se méfier des gens nouveaux, et il lui arrive d'avoir des explosions extrêmes de nervosité.
Séquelles et cicatrices : longue cicatrice de 30 cm au côté droit du torse où une créature mi-homme, mi-bête l'a labouré de ses griffes.
Phobies et manies : claustrophobie, peur des espaces clos.

Luke Atkinson, 28 ans, enseignant

Fils d'un tondeur de moutons et d'une cuisinière, Luke ne se destinait pas au métier d'agriculteur, préférant passer son temps à étudier les livres et l'art. Dédaignant le style de vie austère de ses parents, il alla étudier à l'Université d'Australie pour devenir enseignant. Après avoir obtenu son diplôme, Atkinson retourna dans sa ville natale pour enseigner, où il se maria et eut deux enfants. Cependant, sa vie allait bientôt changer de nouveau.
Atkinson aimait l'exploration et faisait souvent des randonnées solitaires. Lors de l'un de ses périples au lac Bleu, quelque chose d'horrible et d'inexplicable arriva. Une chose extraterrestre et immonde émergea des eaux, ses appendices hideux saisirent Atkinson et le tirèrent hors de ce monde. Que cela ait duré des secondes, des heures ou des jours, Atkinson ne peut le dire. Tout ce qui lui reste de cette expérience, c'est une série de visions cauchemardesques dans lesquelles il a vu l'essor des Anciens et le sort probable de l'humanité. Atkinson finit par se réveiller au bord du Cuicocha, un lac de cratère situé dans la province d'Imbabura, en Équateur. L'esprit brisé et le corps lacéré, il fut découvert délirant par les habitants du coin et conduit à l'hôpital le plus proche. D'après le portefeuille qu'ils avaient retrouvé, les habitants crurent qu'Atkinson était un voyageur victime d'une difficulté indéterminée. Finalement, les autorités réussir à communiquer avec sa famille et des dispositions furent prises pour son retour en Australie.
En rentrant chez lui, il était clair que, tandis que son corps était guéri, son esprit était détraqué, en plus du fait qu'il n'y avait aucune véritable explication sur la manière dont il s'était retrouvé en Équateur. À contrecœur, sa famille le laissa donc aux bons soins de l'Hôpital Thomas Brentwood. Ce fut pendant le temps passé là-bas qu'Atkinson rencontra un visiteur de l'hôpital appelé Anton et sympathisa avec lui. Il avait eu lui aussi d'étranges apparitions. Anton lui indiqua que d'autres avaient eux aussi « touché l'Autre », et qu'ils appartenaient à un groupe secret appelé les Enfants de Ratched, qui s'était donné pour mission d'empêcher le retour des Anciens. Anton apprit à Atkinson comment tromper les médecins dans le but d'obtenir sa libération. De temps en temps, Anton fait un saut chez Atkinson et les deux disparaissent des semaines durant. Sa famille pense qu'ils partent explorer l'intérieur du pays, mais en réalité, ils enquêtent sur le Mythe pour le combattre.

FOR	75
CON	60
TAI	60
DEX	60
APP	60
INT	60
POU	40
ÉDU	75

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 28
Chance : 45

Combat
- Corps à corps 45 % (22/9), 1D3 + 1D4 points de dégâts, ou selon l'arme (crosse de hockey)
- Fusils 40 % (20/8), dégâts selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences
Arts et métiers (arts plastiques) 30 %, arts et métiers (histoire de l'art) 45 %, baratin 50 %, charme 20 %, crédit 35 %, équitation 30 %, histoire 40 %, Mythe de Cthulhu 6 %, naturalisme 30 %, occultisme 20 %, persuasion 45 %, pister 25 %, sciences (astronomie) 10 %, sciences (biologie) 35 %, science (chimie) 40 %, survie (intérieur du pays australien) 40 %, trouver objet caché 35 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 80 %, espagnol 10 %

Profil
Description : de taille moyenne, avec des cheveux bruns en bataille, des yeux verts, et un sourire en coin.
Personnes importantes : marié à Elyse et père de deux enfants : un fils nommé Jack, et une petite fille nommée Isabella. Son père Keith et sa mère Jane gèrent la ferme familiale avec l'aide de son frère Ryan et de sa sœur Teagan.
Idéologies et croyances : fera tout pour protéger sa famille (et par extension, l'humanité) des horreurs qu'il a entraperçues dans le futur.
Biens précieux : une crosse de hockey que lui avait donnée son père.
Traits : honnête et ouvert, avec un esprit vif et quelque peu sarcastique.
Séquelles et cicatrices : a des cicatrices au genou droit, en bas à droite de l'abdomen et en haut du ventre. Il n'a aucun souvenir de la façon dont ces blessures lui ont été infligées.

Les Résurrectionnistes

En 1926, des personnes se rapprochèrent grâce à leur intérêt commun pour l'occultisme. Travaillant ensemble et partageant leurs ressources, elles partirent à la recherche de savoirs oubliés dans de vieux livres moisis cachés dans les tréfonds de diverses bibliothèques et collections privées.
Au fil du temps, ce groupe (se faisant appeler « les Chercheurs ») a commencé à amasser toute une série de documents et de livres décrivant les magies surnaturelles et les étranges habitants d'autres mondes. Il ne fallut pas longtemps avant qu'il ne se scinde : certains membres voulaient expérimenter les connaissances contenues dans les livres en lançant les sorts et en essayant les invocations décrites, tandis que les autres Chercheurs voyaient cela comme une chose folle, estimant que les livres ne devaient pas être pris au pied de la lettre et qu'une approche plus détachée était nécessaire.
Las de ce débat sans fin, ceux qui souhaitaient emprunter le chemin pragmatique prirent les choses en main et se lancèrent dans un rite d'invocation. Toutes les personnes impliquées dans cette invocation, sauf trois, moururent ou devinrent folles. Alors que les autres Chercheurs (ceux qui n'avaient pas pris part à l'invocation) se remettaient de la nouvelle, les trois survivants emportèrent avec eux la majorité des ouvrages de la bibliothèque. L'invocation les avait en effet transformés. Ils étaient dorénavant des hôtes pour l'être qu'ils avaient appelé et ils avaient une tâche toute nouvelle : ouvrir la voie au retour des Anciens.
Il ne fallut pas longtemps aux Chercheurs pour reconstituer le puzzle et prendre conscience de ce qu'ils avaient, sans le savoir, aidé à relâcher sur le monde. Dès lors, il n'y avait plus qu'une solution : il leur fallait retrouver les trois survivants et mettre fin à leur complot. Ainsi commença leur mission : enquêter sur toute activité possible du Mythe dans l'espoir qu'elle conduirait à l'un des trois ou même à tous.
Au fil des ans, les Chercheurs ont découvert et traité de nombreuses menaces du Mythe. Le prix à payer fut très important, seuls survécurent cinq des membres d'origine, et tous sont aux portes de la mort. Refusant d'abandonner leur tâche, les cinq Chercheurs restants conclurent un pacte pour utiliser l'un des quelques sorts restants à leur disposition, *Résurrection*.
Par une utilisation précautionneuse de ce sort, le groupe devint immortel et fut en mesure de poursuivre son travail longtemps après leur durée de vie normale. Aujourd'hui, ils œuvrent dans l'ombre, recrutant de nouveaux membres pour les Chercheurs afin qu'ils



Les Résurrectionnistes

Daniel Laufer, 39 ans, cryptographe

Après avoir travaillé comme briseur de code à la Direction du Renseignement militaire britannique, Laufer a attiré l'attention des Chercheurs alors qu'il enquêtait sur une série de transmissions étranges et d'origine inconnue interceptées au cours de la Grande Guerre. Fasciné par ces messages aux codes mystérieux que lui présentèrent les Chercheurs, il devint une recrue passionnée, aussi à l'aise pour décoder les divagations d'occultistes médiévaux que les messages secrets des nations ennemies.
Laufer travaille pour les Chercheurs depuis la fin de la guerre. Son obsession à trouver un sens caché derrière les codes énigmatiques qui lui ont été fournis l'a mené aux portes de la folie. Il est de plus en plus hanté par des cauchemars et des visions sombres, et ceux qui le connaissent parlent de sa nervosité et de son habitude croissante à se ronger les ongles.
Laufer est devenu un peu déconnecté, troquant l'agitation de Londres contre les effets réparateurs de l'air marin à Brighton, où on peut souvent le trouver arpentant la promenade, jetant des regards furtifs en direction de l'horizon sur ce que les profondeurs de la mer pourraient dissimuler.

FOR	45
CON	45
TAI	60
DEX	60
APP	65
INT	80
POU	75
ÉDU	75

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 42
Chance : 45

Combat
- Corps à corps 25 % (12/5), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Esquive 30 % (15/6)

Compétences
Baratin 30 %, bibliothèque 70 %, comptabilité 40 %, crédit 47 %, Mythe de Cthulhu 9 %, naturalisme 35 %, occultisme 35 %, persuasion 45 %, sciences (cryptographie) 80 %, sciences (mathématiques) 75 %, trouver objet caché 75 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 90 %, latin 25 %

Profil
Description : de taille et de constitution moyennes, à l'apparence soignée, les cheveux noirs et un teint rougeaud.
Lieux significatifs : le front de mer rafraîchissant de Brighton.
Biens précieux : Odin et Sif, ses deux chats.
Traits : a tendance à sourire en coin sans s'en rendre compte.

puissent aider à cette « grande tâche » qu'est la lutte contre le Mythe. Peu de gens connaissent l'entière vérité sur les Chercheurs. Mais ceux qui survivent assez longtemps et qui démontrent le bon état d'esprit pourraient être suffisamment « chanceux » pour qu'on leur chuchote quelques secrets à l'oreille.
Les Résurrectionnistes (nom adopté par les cinq Chercheurs d'origine) travaillent via des intermédiaires, recrutant et finançant des équipes à la fois sur le court et le long terme. Ces équipes peuvent inclure des personnes dotées d'un large éventail de compétences et d'expériences. Leurs membres ont pour la plupart en commun un profond désir d'affronter et de démasquer le mal. Certains aiment tout simplement le danger et l'aventure, tandis que quelques-uns rejoignent le groupe pour satisfaire leur soif de livres étranges et de connaissances exotiques.
Occupations suggérées : bibliothécaire, contrebandier (trafiquant), criminel, détective privé, dilettante, infirmier, ingénieur, journaliste, médecin, occultiste, parapsychologue, pilote, pirate informatique, policier, professeur, sauvage, soldat.



Les Résurrectionnistes

Erik Ellström, 24 ans, dilettante

Erik est l'unique enfant d'Henry Ellström, propriétaire des Textiles Ellström. Après la mort de sa mère alors qu'il était très jeune, Erik et son père émigrèrent aux États-Unis, où ce dernier veilla à ce que son fils ait le meilleur de tout, des tuteurs privés jusqu'aux plus beaux vêtements et jouets. Le cercle social d'Erik s'élargissait au fil des ans et, aujourd'hui âgé d'une vingtaine d'années, Erik est une figure très connue en ville.
Il y a un an de temps, Erik a été contacté par un certain M. Lancing, représentant d'un groupe d'intellectuels s'appelant eux-mêmes « les Chercheurs ». M. Lancing lui a dit que le groupe invitait quelques individus triés sur le volet et capables de « rester droits » pour rejoindre l'organisation. M. Lancing déclara notamment que le groupe était intéressé par les connaissances d'Erik en latin. Erik sauta sur l'occasion, qui ressemblait à une route vers l'aventure, ou tout au moins un certain amusement. Le quittant avec une poignée de main, M. Lancing lui dit qu'il rentrerait bientôt à nouveau en contact.
Erik sait que le groupe est probablement davantage intéressé par son argent que par toute autre chose, mais son excitation est à son comble depuis la rencontre. Chaque jour, il attend un éventuel appel, certain qu'il intégrera bientôt l'aventure de toute une vie.

FOR	55
CON	50
TAI	40
DEX	85
APP	55
INT	70
POU	25
ÉDU	85

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 25
Chance : 65

Combat
- Corps à corps 35 % (17/7), 1D3 points de dégâts, ou selon l'arme
- Fusils 45 % (22/9), dégâts selon l'arme
- Esquive 42 % (21/8)

Compétences
Arts et métiers (violon) 60 %, baratin 45 %, bibliothèque 45 %, charme 60 %, crédit 93 %, écouter 60 %, équitation 55 %, histoire 50 %, lancer 35 %, psychologie 45 %, trouver objet caché 35 %

Langues
Anglais (langue maternelle) 85 %, latin 70 %, suédois 60 %

Profil
Description : 1,70 m, de forte corpulence. Sa vie de luxe a évidemment un impact. Les cheveux blonds courts et les yeux bleu clair.
Personnes importantes : son père, Henry Ellström, propriétaire des Textiles Ellström.
Lieux significatifs : le manoir de son père à Kingsport, où la brise de mer emporte tous ses soucis.
Biens précieux : son violon, un inestimable del Gesù.
Traits : chercheur d'aventure et de frissons, souvent généreux de sa richesse.

La Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué

La Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué est un groupe informel basé à l'Université Miskatonic d'Arkham. Elle a été fondée en 1889 par un petit groupe de professeurs partageant le même intérêt pour les phénomènes inexpliqués. Depuis ce temps, le groupe a poursuivi sa route, quelques membres fondateurs ayant pris leur retraite et de nouvelles recrues ayant été invitées à le rejoindre. La société a acquis une certaine notoriété grâce à l'aide qu'elle a apportée dans quelques enquêtes policières ayant attiré l'attention de la presse locale. Les autorités font régulièrement appel au savoir et à la sagesse de la société, ainsi que d'autres personnes ayant besoin d'aide dans toutes sortes de mystères étranges.

De nos jours, la société tient ses réunions une fois par mois dans la salle de lecture de la réserve de la bibliothèque Orne, au cours desquelles on expose des récits et on conjecture sur des mystères. Lorsqu'un cas intéressant est présenté, la société choisit les investigateurs les plus appropriés parmi ses membres pour lutter contre lui.

Membres de la Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué

Les investigateurs qui suivent (ainsi que ceux des pages précédentes) peuvent être utilisés comme source d'inspiration pour créer vos propres personnages, ou comme personnages prêts à jouer.



« Chancey » Sam Marsh, étudiant en biologie en premier cycle (membre ordinaire), 20 ans

« Chancey » Marsh, comme on l'appelle en société, est un homme d'action. Souvent envoyé sur tous les travaux de terrain de la société, il est en bons termes avec la police locale, les propriétaires de magasins et les résidents d'Arkham. Incroyablement beau, c'est un charmeur, capable d'arracher des informations à presque n'importe qui. Fervent sportif, Chancey fait partie de l'équipe d'athlétisme de l'université et c'est un concurrent olympique potentiel. Son surnom lui a été donné par M. Winter, car il semblait posséder les neuf vies d'un chat. Maintenant, il n'en a probablement plus que cinq…
Sam est étudiant, mais sa profession effective est celle d'athlète.

FOR	75
CON	70
TAI	55
DEX	65
APP	90
INT	65
POU	50
ÉDU	60

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 9
Santé mentale : 50
Chance : 90

Compétences
Bibliothèque 40 %, combat rapproché (corps à corps) 50 %, crédit 10 %, esquive 42 %, grimper 40 %, histoire 39 %, lancer 30 %, langues (anglais) 60 %, langues (latin) 15 %, nager 40 %, naturalisme 50 %, orientation 30 %, sauter 55 %, sciences (biologie) 40 %, sciences (chimie) 45 %, survie 30 %

Profil
Description : beau, avec les cheveux en bataille et le regard vif.
Idéologie et croyances : l'exercice physique concentre mon esprit et me donne la force d'affronter les défis de la vie. Je vais gagner la médaille d'or aux prochains Jeux Olympiques.
Personnes importantes : je dois ma vie au docteur Winter et ferais n'importe quoi pour lui.
Traits : j'emporte mon sou fétiche partout où je vais.



Wentworth Avebury, professeur d'archéologie (président de la société), 58 ans

Le professeur Avebury est né à Arkham et a grandi entouré par le folklore local et les histoires qui attisèrent son intérêt de toujours pour l'histoire et le mythe. Il adopte pour ses enquêtes une approche méticuleuse, préférant passer de longues heures à effectuer des recherches plutôt que de mettre ses mains dans le cambouis sur le terrain, et cela, bien que des rumeurs disent qu'il est plutôt doué avec un fusil de chasse !

FOR	55
CON	60
TAI	60
DEX	50
APP	55
INT	75
POU	45
ÉDU	96

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé mentale : 45
Chance : 55

Compétences
Archéologie 85 %, armes à distance (fusils) 60 %, bibliothèque 80 %, charme 30 %, crédit 68 %, esquive 25 %, estimation 30 %, histoire 54 %, langues (anglais) 96 %, langues (arabe) 30 %, occultisme 46 %, persuasion 60 %, psychologie 50 %, sciences (géologie) 60 %, trouver objet caché 40 %

Profil
Description : une masse désordonnée de favoris, avec une barbe longue et une énorme moustache.
Personnes importantes : ma femme regrettée, Martha ; je pense qu'elle voulait me dire quelque chose avant de mourir.
Lieux significatifs : Kingsport ; l'odeur de la mer.
Biens précieux : le fusil de chasse de mon père.
Traits : j'adore entendre, apprendre et raconter des histoires.



Simon Winter, docteur en médecine (secrétaire de la société), 43 ans

M. Winter est arrivé à Arkham il y a cinq ans, après avoir été médecin traitant à la faculté de médecine de l'Université de Boston. Il a vu et vécu de nombreux événements inhabituels au cours de sa vie et, depuis son arrivée à Arkham, a commencé à développer une fascination pour les phénomènes inexpliqués. Il aime particulièrement les défis représentés par les mots croisés et les enquêtes sur les meurtres macabres.

FOR	30
CON	55
TAI	45
DEX	55
APP	75
INT	80
POU	60
ÉDU	96

Points de vie : 10
Impact : –1
Carrure : –1
Mouvement : 8
Santé mentale : 60
Chance : 50

Compétences
Crédit 60 %, charme 75 %, esquive 27 %, conduite 36 %, premiers soins 50 %, histoire 19 %, droit 25 %, écouter 45 %, médecine 80 %, naturalisme 30 %, langues (anglais) 96 %, langues (latin) 60 %, persuasion 40 %, psychologie 40 %, sciences (biologie) 46 %, sciences (chimie) 50 %, trouver objet caché 35 %

Profil
Description : une apparence très soignée.
Idéologie et croyances : les mystères sont des obstacles qu'il faut résoudre avec dévouement et travail acharné.
Biens précieux : sans mon agenda, je suis perdu.
Traits : j'adore un bon casse-tête, surtout les mots croisés quotidiens.



Reggie Wyness, étudiant en histoire en troisième cycle (trésorier de la société), 25 ans

Reggie est un jeune homme consciencieux, attentif à l'argent et ayant le souci du détail. Il mène des recherches sur les légendes de la Nouvelle-Angleterre, et en particulier celles tournant autour des sorcières de Salem et d'Arkham. Il est souvent sollicité pour apporter son regard sur des documents et des récits, tout autant qu'un tome bizarre de savoirs oubliés.

FOR	55
CON	75
TAI	60
DEX	40
APP	50
INT	70
POU	55
ÉDU	75

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 55
Chance : 65

Compétences
Arts et métiers (beaux-arts) 20 %, bibliothèque 40 %, comptabilité 40 %, crédit 40 %, droit 30 %, esquive 20 %, histoire 80 %, occultisme 57 %, orientation 26 %, langues (allemand) 50 %, langues (anglais) 75 %, langues (grec) 50 %, langues (latin) 11 %, persuasion 30 %, sciences (astronomie) 30 %, trouver objet caché 30 %

Profil
Description : un visage jeune avec les yeux d'un vieil homme.
Idéologie et croyances : je suis fier que mon compte en banque ne soit jamais à découvert.
Personnes importantes : mon grand-père ; je crois qu'il a épousé une sorcière.
Traits : j'adore déchiffrer de vieux grimoires, en oubliant souvent par la même occasion de manger et de dormir.



Victoria Knight, bibliothécaire, Bibliothèque Orne (membre), 32 ans

Victoria travaille à la bibliothèque Orne depuis près de dix ans, ayant débuté comme assistante de prêt et ayant ensuite gravi les échelons jusqu'aux hauteurs enivrantes de bibliothécaire, ce qui signifie qu'elle a un accès illimité à toutes les réserves de la bibliothèque. Ceci, combiné à une application remarquable et à une mémoire photographique, s'est révélé être un atout précieux dans la panoplie de la société. Son auteur préféré est Arthur Conan Doyle et elle se prend pour une Sherlock Holmes en jupons résolvant des crimes et remettant le monde dans le droit chemin.

FOR	55
CON	50
TAI	60
DEX	75
APP	55
INT	80
POU	80
ÉDU	60

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 80
Chance : 60

Compétences
Bibliothèque 65 %, combat rapproché (corps à corps) 34 %, comptabilité 35 %, crédit 20 %, crochetage 40 %, discrétion 40 %, écouter 37 %, électricité 40 %, esquive 57 %, histoire 30 %, langues (anglais) 85 %, langues (français) 35 %, occultisme 45 %, persuasion 21 %, pickpocket 20 %, psychologie 40 %, trouver objet caché 60 %

Profil
Description : robe stricte et comme il faut, sérieuse.
Idéologie et croyances : je déteste l'injustice.
Personnes importantes : mon père ; je retrouverai l'homme responsable de sa mort.
Lieux significatifs : je suis comme chez moi dans la bibliothèque Orne.
Biens précieux : ma collection d'éditions originales.



Franklyn Dakota, étudiant de mathématiques en premier cycle (membre), 20 ans

Franklyn, lorsqu'il n'étudie pas les mathématiques, est journaliste amateur et écrit dans le journal étudiant de l'université. Il rêve de devenir un jour un célèbre auteur de récits de science-fiction. Chargé de rédiger les comptes rendus des enquêtes de la société, il doit souvent laisser de côté les événements les plus macabres et bizarres dans lesquels lui et ses amis se retrouvent, les sensibilités du public étant ce qu'elles sont. Lorsqu'il n'est pas plongé dans ses formules, il aime s'investir dans le théâtre amateur.

FOR	80
CON	90
TAI	70
DEX	55
APP	45
INT	60
POU	55
ÉDU	65

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 55
Chance : 60

Compétences
Arts et métiers (comédie) 25 %, arts et métiers (littérature) 50 %, bibliothèque 45 %, charme 25 %, combat rapproché (corps à corps) 40 %, crédit 30 %, esquive 37 %, histoire 20 %, langues (anglais) 75 %, langues (grec) 20 %, persuasion 40 %, psychologie 30 %, sciences (astronomie) 36 %, sciences (mathématiques) 53 %, sciences (physique) 45 %

Profil
Description : air studieux, la moustache taillée.
Idéologie et croyances : je deviendrai un auteur aussi célèbre que H. G. Wells.
Personnes importantes : ma mère ; je l'appelle tous les jours.
Biens précieux : je ne vais nulle part sans mes fidèles stylo et bloc-notes.
Traits : je ne peux pas m'empêcher d'être curieux et j'adore les potins.



Astrid Chantal, professeur invité en langues (membre), 36 ans

Le professeur Chantal vient de Paris, et se trouve à Arkham pour une durée de deux ans, occupant une chaire de professeur invité. Son champ d'expertise est lié aux langues (anciennes et modernes), et elle s'est ainsi avérée extrêmement utile à la société en l'aidant à déchiffrer de nombreux tomes et en interrogeant des personnes dont la maîtrise de la langue anglaise était soit limitée, soit inexistante. Passionnée par la résolution de crimes et l'élucidation de mystères, elle a, de temps en temps, aidé la police à Paris, ce qui a été porté à l'attention du professeur Avebury.

FOR	45
CON	60
TAI	40
DEX	50
APP	70
INT	90
POU	50
ÉDU	90

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 50
Chance : 45

Compétences
Arts et métiers (danse) 30 %, bibliothèque 70 %, combat rapproché (épées) 45 %, crédit 51 %, esquive 25 %, langues (allemand) 51 %, langues (anglais) 80 %, langues (espagnol) 40 %, langues (français) 90 %, langues (italien) 25 %, langues (japonais) 30 %, langues (latin) 40 %, langues (russe) 70 %, langues (serbe) 30 %, langues (sumérien) 20 %, persuasion 30 %, psychologie 50 %

Profil
Description : des cheveux noirs style Louise Brooks, un mascara et un rouge à lèvres rubis chargés.
Idéologie et croyances : les forces obscures œuvrent au milieu de nous ; nous devons lutter pour les découvrir.
Lieux significatifs : Paris… bien sûr !
Traits : je suis la plus heureuse des femmes avec un verre à la main et un bel homme à mon bras.





Chapitre Sept

Le quotidien des investigateurs

Chapitre Sept

Le quotidien des investigateurs

Les chercheurs de l'horreur hantent les lieux étranges et lointains. Pour eux, il y a les catacombes de Ptolémaïs et les mausolées sculptés des terres de cauchemar. Ils gravissent les tours éclairées par la lune de châteaux en ruines du Rhin, et descendent en chancelant des marches couvertes de toiles d'araignées noires sous les pierres dispersées de cités oubliées d'Asie. La forêt hantée et la montagne désolée sont leurs sanctuaires, et ils s'attardent autour des monolithes sinistres d'îles inhabitées.

— H. P. Lovecraft, *L'Image dans la maison déserte*

Même si chaque enquête contient ses propres défis, les conseils que vous trouverez ici illustrent quelques techniques testées et éprouvées dont les investigateurs feraient bien de tenir compte.

Les procédures d'enquête

Communes à la majorité des enquêtes, les étapes suivantes peuvent être envisagées comme l'essence même d'une bonne technique d'investigation :

1. Recueillir les informations.
2. Parler avec et/ou surveiller les personnes impliquées.
3. Déterminer une motivation ou un but.
4. Échafauder un plan.
5. Réaliser ce plan.

La Fondation Westley Isynwill

On sait peu de choses sur Westley Isynwill avant son arrivée à Arkham, dans le Massachusetts, au début de 1920. Mais en peu d'années, avec l'aide de quelques fidèles compagnons, Westley Isynwill a bâti un groupe d'investigateurs de l'occulte à temps partiel et à coût modéré pouvant se targuer de posséder dans ses rangs ces investigateurs bien connus tels que Tobias Lang (décédé en 1923), Mortimer Blake Jr. (décédé en 1923), Jack Bligh (décédé en 1923), Alfonse Ellis French (décédé en 1924), August Hall (décédé en 1924), Marcus Denham (décédé en 1924) et Eddie Gump (décédé en 1924).

Tout au long de ce chapitre, des extraits tirés des notes de Peotr McLean, membre de la Fondation Westley Isynwill, sont fournis à titre d'illustration, afin de donner à des investigateurs ayant des aspirations communes les informations et tactiques susceptibles de faire la différence entre une enquête récompensée et la mort ou la folie. Les notes de Peotr McLean contiennent des observations et des conseils utiles sur le personnel, l'équipement, les armes, les procédures d'enquête et tactiques standards permettant de s'adapter à toute une variété de situations dans lesquelles peut se retrouver plongé l'investigateur de l'inconnu.



« Il faut chercher autant d'informations que possible sur un phénomène avant de l'affronter. La méthode habituelle de Westley Isynwill était de diviser son équipe. J'étais généralement affecté, avec Eddie Gump ou August Hall, à m'occuper des bibliothèques, des archives municipales, des journaux, des témoins, ainsi que d'autres endroits et personnes susceptibles de procurer des renseignements de fond. »

— Peotr McLean

Attention : ne vous attendez jamais à ce qu'une enquête soit appliquée à la lettre du début à la fin ! De fausses pistes, des intrigues qui la font dévier et d'ignobles méchants, tous sont des éléments courants pouvant contrecarrer même l'investigateur le plus méticuleux.

Recueillir les informations

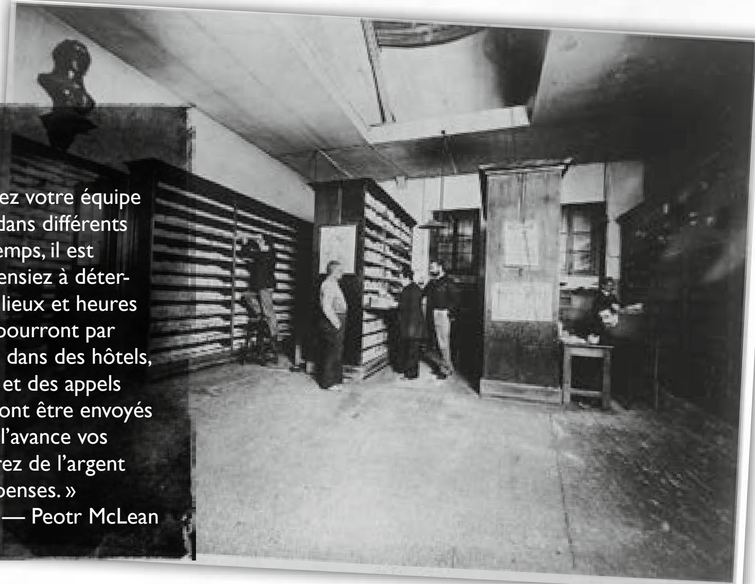
« Tu t'occupes des livres, je m'occupe des bars clandestins. »

— Eddie Gump

Avant de filer détruire des horreurs contre nature et blasphématoires, une équipe d'investigateurs doit préalablement essayer d'apprendre tout ce qu'elle peut sur son ennemi, quelle que soit la forme que ce dernier prenne, à partir des différentes sources d'information disponibles. Effectuer des recherches systématiques sur l'histoire secrète de toute famille, tout lieu ou tout événement liés à l'enquête est une façon élémentaire d'obtenir des renseignements qui aideront les investigateurs à déterminer un plan d'action.

Tout d'abord, votre investigateur doit déterminer ce qu'il s'apprête à affronter. Cela peut impliquer de se rendre dans une bibliothèque, de parler avec des voisins ou des parties intéressées, de se procurer les journaux intimes et les agendas des personnes impliquées, et de s'attarder sur les récits relatant le problème, en s'aidant peut-être de livres ésotériques. Bien qu'il soit folie de diviser un groupe dans une situation tactique, les tâches de l'enquête peuvent néanmoins être réparties avec une relative sûreté entre de petits groupes lorsque la rapidité d'exécution s'avère nécessaire.

De nombreux scénarios publiés incluent des citations, des extraits, des déclarations ou des lettres qui sont distribués aux joueurs pour qu'ils les étudient et les interprètent. Ces documents contiennent des indices ou des informations potentiellement utiles. Sinon, ils ne seraient pas remis aux joueurs.
De même, certains gardiens aiment préparer des documents ayant un aspect authentique pour le plaisir de leurs joueurs et ajouter une qualité tangible à leur partie. Puisqu'ils consacrent de nombreuses heures de travail passionné à la création de ces documents, les joueurs devraient les manier avec le plus grand respect.



Se séparer

« Lorsque vous divisez votre équipe afin de vous rendre dans différents endroits en même temps, il est essentiel que vous pensiez à déterminer à l'avance vos lieux et heures de rendez-vous, qui pourront par exemple se dérouler dans des hôtels, où des télégrammes et des appels téléphoniques pourront être envoyés et reçus. Réservez à l'avance vos chambres et transférez de l'argent pour couvrir vos dépenses. »

— Peotr McLean

Souvent, les quotidiens et journaux intimes recèlent des informations pertinentes. Les bibliothèques, les dossiers des journaux, les registres de l'État et régionaux des naissances et des décès, les sociétés historiques, les hôpitaux et les écoles, les médecins et les avocats personnels, les pasteurs et les prêtres, ainsi que les organisations privées comme les chambres de commerce (entre autres), peuvent fournir des informations qui s'avéreront rétrospectivement d'une importance vitale.

Les bibliothèques

Pour une équipe d'investigateurs, la bibliothèque publique est généralement la première source d'informations disponible sur un phénomène donné. Si une ville est trop petite pour posséder sa propre bibliothèque, consultez la bibliothèque du comté ou celle de la grande ville la plus proche.
Cherchez par sujet, nom et titre les principaux individus, lieux, événements, successions d'événements, décès ou disparitions. Parcourez le catalogue de la bibliothèque à la recherche de textes écrits par des personnes-clés. Cherchez les ouvrages sur les légendes ou le folklore de la région, que ce soit ceux des autochtones disparus ou des habitants actuels. Les bibliothèques conservent généralement des archives des journaux locaux et peuvent également posséder des exemplaires de vieux journaux ayant cessé leur parution, ou même des journaux d'autres villes, États ou pays.
Si une équipe d'investigateurs parvient à entrer dans la maison ou le bureau de quelqu'un, que ce soit dans le cadre d'une recherche générale ou d'une enquête préliminaire portant sur la cible elle-même, elle devrait prendre le temps de fouiller tout bureau, bibliothèque ou collection de livres qu'elle rencontre – si, bien entendu, il semble sûr et prudent de le faire.

Les journaux

La deuxième meilleure source d'information, ce sont les archives du journal local. Si une ville est trop petite pour posséder un journal, ou si le journal local a cessé de paraître, rendez-vous dans la bibliothèque de la grande ville la plus proche. Recherchez les noms de famille, les événements clés, les séries d'événements, les dates, les lieux, les mariages, les décès, les naissances, les blessures, les crimes, et ainsi de suite. N'oubliez pas de parcourir les nécrologies. Gardez le spectre de votre recherche suffisamment étroit pour obtenir les informations requises, mais en même temps suffisamment large pour ne pas rater les éléments secondaires.
Recherchez les articles couvrant les décès ou disparitions, notamment les morts étranges ou inhabituelles. Essayez de déterminer quand le phénomène a débuté. La chronologie des événements, des décès, des naissances et des mariages, peut souvent révéler des informations utiles, comme savoir si le phénomène a été introduit dans la région ou s'il y a trouvé naissance.

Les services de coupures de presse

L'utilisation d'un service de coupures de presse professionnel peut être envisagée par des investigateurs voulant se tenir au courant des nouvelles. Ce type de société gère de multiples abonnements à de nombreux journaux et magazines, et, contre paiement, fournit des articles pouvant intéresser ses clients. Les frais de base sont modestes, allant de 1,50 $ à 4,00 $ par semaine, mais ils augmentent proportionnellement au nombre de sujets ajoutés à la liste du client. Des points de vente dans des lieux comme New York proposent des services renvoyant vers des journaux en langue étrangère et emploient toute une batterie de traducteurs pour rechercher dans les périodiques l'information désirée par leurs clients. Des correspondants personnels vivant dans d'autres parties du pays ou du monde sont aussi une bonne source pour ces coupures de presse.

Les registres civils

Habituellement conservés dans les mairies ou les sièges du comté, ils contiennent les certificats de naissance, de décès et de mariage, les registres de propriété et les dossiers de la police. Ces documents sont publics, et devraient, dans la plupart des cas, être librement disponibles pour un examen.

Internet

L'accès à Internet permet d'accélérer les recherches contemporaines, une grande partie des informations contenues dans les bibliothèques, les journaux, et les dossiers gouvernementaux étant facilement accessibles. Les blogs et les réseaux sociaux peuvent également donner des indications sur les personnes, et permettre d'identifier leurs liens sociaux et d'affaires.
Dans la plupart des cas, ces informations sont accessibles gratuitement, bien que des enquêtes plus ciblées (par exemple, les recherches portant sur des arbres généalogiques ou des détails sur certaines situations financières) exigent parfois un paiement ponctuel. L'accès aux renseignements bancaires personnels et les comptes des entreprises privées sont restreints. S'ils les veulent vraiment, les investigateurs doivent les acquérir illégalement. Pour cela, ils devront faire preuve d'expertise et de prudence.
La richesse des informations disponibles sur Internet a un prix. L'opinion mal informée, les mensonges éhontés et les inexactitudes pèsent sur le matériau que l'on trouve en ligne. Méfiez-vous donc des fausses identités et des fausses informations, en particulier sur les réseaux sociaux. Les investigateurs feraient bien de vérifier les faits avant d'agir.

Les cimetières et les églises

Avant que les autorités locales aient commencé à constituer des archives, les églises tenaient des registres de baptêmes, de décès et de mariages. Si les registres civils

Faites attention

« Soyez extrêmement prudents lors de la recopie des inscriptions que vous trouvez ! Une fois, Spencer Watkins, une recrue prometteuse, s'est mis à recopier des dessins découverts dans une grotte en bord de mer, tandis que le reste d'entre nous continuait son exploration de toute une série de tunnels sombres. À notre retour, il ne restait plus rien de ce pauvre vieux Watkins, juste un tas de cendres et un crayon rouge. »

— Peotr McLean

ne remontent pas suffisamment loin, allez voir dans les églises locales, ainsi que dans les cimetières du coin pour trouver les pierres tombales des personnes-clés ou de leurs familles. Gardez à l'esprit que de nombreuses familles riches possèdent des parcelles privées.

L'enquête sur place

Une fois sur le site principal du phénomène, continuez à enquêter sur l'environnement physique pour trouver des indices. Si le site est une maison, effectuez une fouille systématique de chaque pièce, à la recherche de lettres, d'agendas, de livres, de revues, de journaux, de cartes, et autres objets qui pourraient être cachés dans les bureaux, les armoires, les caisses, les commodes, sous les lits, sous les tapis, dans les murs, au grenier ou au sous-sol. Jetez un coup d'œil à la cheminée et aux cendres. N'oubliez pas que des maisons anciennes peuvent avoir des pièces condamnées oubliées et des passages secrets.

La photographie

Prenez des photographies afin de garder trace des phénomènes éphémères et des preuves qui ne peuvent pas être emmenées du site. Les photographies (ou les vidéos pour une époque plus moderne) permettent d'examiner un objet ou un site à distance et à tête reposée. Les photographies diminuent également la tâche souvent laborieuse de recopier les inscriptions et les sceaux ésotériques, et réduisent les risques d'erreurs de transcription.

Parler avec et/ou surveiller les personnes impliquées

Savoir lire un livre ne signifie pas que l'on saura lire une personne. Tout comme les chercheurs d'or d'autrefois avaient des tamis pour séparer l'or de la pierre, l'investigateur doit tamiser la perception des informations qu'il a de ses entrevues. En dehors de ce qui est réellement dit, écoutez le ton et le rythme de la voix de votre interlocuteur, regardez ses yeux et son visage. Est-il en sueur ? Sa respiration est-elle tendue ? Parle-t-il rapidement avec un sifflement aigu ? Tous ces éléments sont des indicateurs de quelqu'un qui ne vous dit peut-être pas toute la vérité. Que vous indique son langage corporel ?

Essayez de vous lier d'amitié avec les gens que vous rencontrez au cours de votre enquête. Prenez en considération ce qu'ils ont à dire. Même s'ils ne savent rien maintenant, ils peuvent être utiles dans le futur. En tant que détectives du surnaturel, les investigateurs doivent faire preuve de prudence et essayer de se faire des alliés. Vous ne savez jamais quand vous aurez besoin d'un ami.

Les témoins

Les personnes étroitement associées aux événements peuvent être réticentes à parler de leur expérience. Ces témoins doivent donc être gérés avec précaution. Y aller avec de gros sabots peut faire fuir un témoin précieux, tandis que faire preuve de mollesse peut donner à la personne la possibilité de vous induire en erreur. Faites preuve de discrétion et ne prenez pas les gens ou les choses au pied de la lettre.

Les contacts

On dit souvent que la qualité d'un investigateur se mesure à l'aune de ses contacts. Un bon réseau de contacts utiles définit en effet à quelle vitesse il est possible de recueillir des informations, ainsi que leur valeur. Qu'ils soient médecins, barmen, chauffeurs de taxi, éboueurs, clochards ou voyous, ce sont des personnes qui ont l'oreille de la rue et peuvent être amenées verbalement à donner des conseils ou cuisinées pour obtenir des informations.

Un employé de la mairie ou un compagnon de beuverie qui se trouve être policier peut fournir des informations inconnues du grand public. Parfois, c'est une question de compromis et de partage. Peut-être que ce que sait votre investigateur peut aider ses interlocuteurs à clore un dossier. De même, des liens avec le monde criminel peuvent s'avérer utiles, surtout s'il faut aller fouiner dans les affaires d'autres personnes. Pour toutes ces raisons, il est important de savoir rester dans les bonnes grâces d'un contact. Par exemple, il n'est jamais raisonnable d'offenser un gang. Traitez vos contacts comme il faut et ils vous rendront la pareille, en règle générale.

Les pots-de-vin

Les investigateurs peuvent se retrouver dans toutes sortes de situations difficiles, que ce soit au regard de la loi ou avec un directeur d'hôtel tatillon ou un criminel rugueux. Parfois, un pot-de-vin pourra aider à sortir cet investigateur malheureux du pétrin dans lequel il s'est fourré. Mais attention ! Certes, les choses se passeront mieux si l'on fait preuve d'appréciation pour les services rendus. Mais recevoir une somme ressemblant de près ou de loin à un pot-de-vin rend certaines personnes nerveuses. Rappelez-vous donc que biens, services, informations et récompenses en nature sont de bonnes alternatives à l'argent liquide.

Les distractions

« Eddie Gump a organisé une partie de poker à grosses enchères avec un gangster local afin de lui soutirer des informations sur le gang Selby, un groupe rival arrivé récemment en ville. Malheureusement, Eddie fut distrait de la tâche qu'il s'était assignée lorsqu'il estima que le chef de la pègre avait triché ! Les pétards sortirent des poches et un échange de tirs s'ensuivit. Eddie eut de la chance de s'en sortir vivant ! Bien sûr, il ne put découvrir le moindre renseignement sur le gang Selby, mais il est reparti avec 6 000 $ en poche ! »

— Peotr McLean



Lorsque vous parlez aux témoins et aux autres individus, essayez de jouer les conversations plutôt que de simplement effectuer des tests de charme, d'intimidation ou de persuasion pour définir les informations obtenues. Vous apprécierez d'autant plus votre partie. Après tout, le « rôle » est au cœur du jeu.

Les autres sources

Allez voir les buvettes ou les communautés de vagabonds pour savoir ce qu'on raconte en ville. Les habitants peuvent se montrer méfiants envers les étrangers, voire carrément hostiles pour certains d'entre eux, de sorte que cela vaut la peine de faire preuve de prudence. Inversement, l'ivrogne du village est généralement une source d'informations sûre, bien qu'imprévisible, à condition bien sûr de ne pas oublier d'amener une bonne bouteille.

Sur les lieux

Lorsque les investigations mènent à un endroit précis, comme le repaire du méchant ou l'antre du monstre, mieux vaut se renseigner sur les lieux avant de s'y précipiter.

Une fois sur place, il est bon d'examiner l'environnement physique. Ratissez la zone à la recherche d'indices, inspectez les affaires des victimes ou des suspects. Tout cela peut vous aider à avoir une idée réaliste sur ce qui s'est réellement passé.

Soyez prudents, et restez ensemble là où le danger guette. Les créatures mauvaises ont l'habitude de revenir sur les lieux de leurs méfaits. Et si elles reviennent vraiment et qu'il n'est pas facile de les affronter, alors n'hésitez pas à courir. Vos pieds sont vos amis. Votre investigateur pourra toujours revenir plus tard, quand le danger sera passé. Un investigateur mort résout rarement une affaire.

Restez en vie

« Quand on se trouve sur un site lié à un phénomène étrange, la tâche première est de rester en vie et sain d'esprit ! Au-delà de cela, vous devez découvrir aussi rapidement et sûrement que possible la nature du phénomène. Notre expérience a montré qu'il est raisonnable de supposer que, dans une mission donnée, au moins un membre de l'équipe peut être tué ou devenir fou (ou pire). La vie d'un investigateur est souvent courte, mais elle est toujours exaltante ! Un investigateur bien préparé s'arme d'un bon équipement et d'une bonne paire de chaussures de course. »

— Peotr McLean

La surveillance

Mettre en place une surveillance autour de quelqu'un ou d'un lieu peut souvent se révéler utile. Observer qui se rend dans un endroit particulier peut permettre de lancer de nouvelles pistes de recherche, ainsi que confirmer des suspects possibles. Le comportement suspect doit être observé, et si vos investigateurs sont suffisamment chanceux pour surprendre quelqu'un en flagrant délit, il leur faut être prêts à agir, en particulier si des innocents sont en danger.

Des investigateurs contemporains peuvent chercher à utiliser la technologie de surveillance sophistiquée de leur époque, comme les caméras-espionnes, le traçage des véhicules, la capture audio, etc. Ces appareils peuvent s'avérer extrêmement utiles, en particulier dans les enquêtes à haut risque, mais un suspect digne de ce nom est probablement capable d'employer des tactiques de contre-surveillance pour éviter que ses transactions ne soient espionnées.

Depuis plus d'un siècle, on a essayé de filmer les phénomènes étranges. En vain. En mettant en place des enregistrements vidéo à intervalles ou une caméra réactive cachée, les investigateurs espérant avoir une capture d'un monstre jamais aperçu auparavant ou d'une singularité bizarre peuvent s'attendre à devoir assumer une grande patience et la déception.

Les investigateurs se servant d'appareils et de techniques high-tech sont priés de rester du côté de la loi. Les preuves obtenues illégalement ne servent à rien devant une cour de justice. De même, ceux qui emploient des techniques illégales, consultent des données secrètes, organisent des écoutes téléphoniques, etc. sont susceptibles de se retrouver un jour devant les tribunaux et de devoir faire face à des sanctions sévères s'ils sont reconnus coupables. Parfois, les bonnes vieilles techniques coûtent beaucoup moins cher, ne nécessitent pas un niveau élevé de compétence technique, et ne sont pas susceptibles de vous conduire en prison !

Quand le gardien sait qu'un lieu recèle une information importante, il sera patient avec les questions des joueurs et leurs tests. Inversement, s'il n'y a rien à trouver, il trouvera un moyen de prévenir les joueurs. Cependant, la manière dont ces questions et ces réponses seront formulées est importante. Redoublez vos tests si vous pensez qu'il y a quelque chose à trouver. Cependant, évaluez les conséquences potentielles si vous exagérez dans ce redoublement.

Déterminer une motivation ou un but

Une fois les faits recueillis, il est temps de reconstituer le puzzle des informations et des preuves accumulées pour découvrir une raison expliquant le pourquoi des événements sur lesquels vous enquêtez. S'agit-il d'un événement unique ou de quelque chose de plus important se déroulant en coulisse ? Qui tire les ficelles ? Quelqu'un rencontré lors de vos recherches de renseignements est-il susceptible de tirer profit de la situation ?

Échafauder un plan

« Pour rien au monde vous ne devez vous séparer. »

— Westley Isynwill

Lorsque vous aurez compris la situation (ou tout au moins le penserez), organisez un plan pour résoudre le problème. Ne partez pas du principe que le danger est trop important pour que vous puissiez l'affronter. Examinez les options et les ressources disponibles. Démanteler l'ensemble d'un culte sera en effet sans doute difficile pour votre petit groupe d'investigateurs. Peut-être existe-t-il des alliés auxquels vous pourriez faire appel ? Qui d'autre a intérêt à « nettoyer la ville » ? Faites quelque chose de significatif et souvenez-vous que, parfois, vos investigateurs seront les seuls à pouvoir faire la différence, et ils devront rester et se dresser, seuls, contre les forces obscures. C'est lors de moments comme ceux-ci que votre partie devient réellement mémorable !

Idéalement, votre plan devrait impliquer tous les investigateurs et utiliser leurs différentes compétences et expertises. Tout le monde devrait avoir un rôle à jouer. Si vous ne pouvez pas compter sur vos collègues et amis, qui surveillera vos arrières ?

« Des pieux en bois, de l'eau bénite, une mitraillette et un sac de sel ? Non, ne me dites rien. Je ne veux pas le savoir. »

— Mortimer Blake Jr.

Réaliser ce plan

« Ne te retourne pas ! Cours ! Cours pour sauver ta peau ! »

— Westley Isynwill

Le moyen le moins coûteux et le plus sûr de se tirer d'une situation est de se servir de sa matière grise. Dans de nombreux scénarios publiés, il existe un moyen grâce auquel les investigateurs peuvent

résoudre ou faire disparaître le problème sans obligatoirement recourir au combat physique, et ce, même si la santé mentale pourra toujours se retrouver en péril.
En règle générale, ne poursuivez un combat physique que contre des créatures ayant déjà porté des attaques physiques. Sinon, comptez sur votre aptitude à répéter les mots précédemment lus sur le manuscrit, brisez le miroir que traversent les pistes que vous avez trouvées, faites fondre cette sinistre statuette, et ainsi de suite. Si vous découvrez qu'un horrible démon habite le vieux puits de mine branlant, vous n'avez pas obligatoirement besoin d'y redescendre pour courir le risque d'être dévoré ou frappé de folie permanente. Vous pourriez mettre le feu aux soutènements de la mine, dynamiter le puits ou couler du béton dans l'ouverture, enterrant ainsi la menace, peut-être pour toujours.
Restez calme. Prendre des décisions dans le feu de l'action est souvent le moment où la catastrophe frappe, suivie de la folie et de la mort ! Si les choses tournent mal, essayez de revenir en arrière et prenez un peu de temps pour mettre en place un plan de remplacement. Un plan, c'est toujours mieux que pas de plan du tout.
Si le pire se produit et que les horreurs de l'étrange sont en train d'écraser votre équipe, ceux qui le peuvent doivent fuir et laisser le scénario comme « une histoire qu'il vaut mieux ne pas raconter ! ». Si le gardien y consent, les joueurs pourraient retenter le même scénario plus tard, quand ils se sentiront plus à l'aise et que leurs investigateurs seront mieux à même de l'appréhender eux-mêmes. Mais attention, car l'horreur en question aura eu du temps supplémentaire pour se développer !

Considérations tactiques

Monter la garde

Mettez toujours en place un tour de garde lorsque vous passez la nuit sur une enquête. Une garde effectuée par deux personnes est plus sûre, mais c'est un luxe. Divisez le nombre d'heures dans la nuit par le nombre de membres de votre équipe et tirez à la courte paille. Soyez sur vos gardes vis-à-vis des sons aigus, des ombres au-dessus de vous, des lumières, et des apparitions. N'enquêtez jamais seul si vous n'y êtes pas obligé. En cas de souci, réveillez immédiatement les autres investigateurs. Il en va de votre vie.

Les armes

La violence est votre dernière protection. Chaque fois que vous vous préparez à entrer dans une situation potentiellement violente, nettoyez, réparez, et chargez vos armes. Transportez avec vous des munitions de rechange et des fusées éclairantes. Après avoir tiré, dès que vous êtes en sécurité, rechargez. Apportez dans un sac corde, eau et nourriture. Mais ne mettez jamais rien dans un sac qui ne puisse être abandonné au cas où il tomberait dans une fuite précipitée. N'enfouissez pas vos fusées éclairantes et sources de lumière au fond de votre sac. Tenez-les prêtes à servir.
Lorsque vous explorez des cavernes et des sites souterrains, détectez d'abord les puanteurs accablantes, si parfois une odeur peut fournir des informations, elle peut également avoir des effets néfastes sur votre santé. Désignez un éclaireur et envoyez-le devant.

Les sorts

Notez qu'il faut du temps pour lancer un sort. Et que celui qui le tente peut facilement attirer sur lui la mort et la folie au cours du rituel. S'il est impossible de prévoir les effets d'un sort, mettez au moins le lanceur désigné dans un endroit sûr (généralement à l'écart des autres) pendant qu'il le prononce.
Peu de sorts peuvent être utilisés discrètement, il y a là un comportement inhabituel minimal de la part du praticien. De nombreux sorts nécessitent, pour réussir à être lancés, un certain cérémoniel, des gesticulations sauvages, de puissantes incantations dans des langues étranges, des sacrifices d'animaux, et autres actes bizarres et socialement abjects. En d'autres termes, il est impossible de réussir à lancer un sort dans des lieux publics très fréquentés comme Times Square. Prenez soin de ne pas être observés ou entendus, car une telle démonstration bouleverse souvent les passants et la police du coin.

La dynamite

La seule utilisation tactique véritable de la dynamite est de détruire les obstacles qui ne peuvent l'être avec des armes légères. L'emploi de la dynamite dans les situations de combat est limité par plusieurs facteurs. Il est ainsi difficile de l'utiliser dans des souterrains, dans un endroit peuplé ou dans un bâtiment luxueux ou structurellement défectueux, ou s'il y a nécessité de préserver certains objets ou informations. Son utilisation est ainsi fortement déconseillée.



Les sorts

« Écoutez-moi : les sorts sont notoirement peu fiables. Hester Green, ancien officier de renseignement de NWI, a rejoint l'équipe et a passé des semaines penchée sur certains tomes anciens de la collection de la Fondation. Peu de temps après, nous nous sommes retrouvés dans une situation dangereuse et, alors que je me préparais à fuir, Hester a crié : «Je m'en occupe !» Elle s'est ensuite pris la tête entre les mains, a poussé un cri perçant et, après avoir apparemment sérieusement raté le sort qu'elle avait tenté de lancer, elle est tombée raide morte. »

— Peotr McLean

La dynamite

« La dynamite, c'est l'ultime aveu d'échec. Beaucoup de membres de la Fondation Westley Isynwill sont morts pour l'avoir utilisée. Un truc dont tout le monde se souvient à propos de Westley, c'est qu'il fumait toujours un gros cigare. Jamais une cigarette. «Un cigare, c'est plus pratique, ça reste allumé plus longtemps», disait-il. Il tenait son cigare serré entre ses dents afin de pouvoir tirer d'une main et allumer un bâton de dynamite de l'autre. Westley est mort près de l'Apache Trail, dans l'Arizona. Nous faisions face à une meute de créatures inconnues et indescriptibles, et Westley a couvert notre fuite en faisant pleuvoir des bâtons de dynamite sur ces monstres. Au moment où nous étions sur le point de nous en sortir, il a mal négocié un bâton, qui a atterri à proximité. Sans dire un mot, Westley s'est jeté sur la dynamite pour nous sauver. Les créatures se sont jetées à leur tour sur Westley et toute la dynamite qu'il transportait a explosé. Inutile de dire qu'il n'y avait plus personne ni rien à ranimer. »

— Peotr McLean



Les déguisements
Se faire passer pour une autre personne peut parfois avoir une certaine valeur lorsque l'on tente de recueillir des informations difficiles à obtenir. L'utilisation d'un déguisement pour se fondre dans ce qui serait autrement un environnement dangereux ou difficile signifie que l'investigateur peut avoir accès à des lieux et à des gens qu'il lui serait autrement impossible à atteindre.
Certains déguisements sont plus difficiles à acquérir que d'autres, comme les uniformes de policiers, de pompiers, et de militaires. Être découvert et accusé de s'être fait passer pour le membre de l'une de ces professions peut conduire à attirer l'attention indésirable des forces de la loi. Un costume sombre bien coupé peut généralement fournir une tenue vestimentaire convenable lorsque l'on souhaite ressembler à un agent du gouvernement, et souvent une simple robe de bure noire ou brune fera merveille lorsqu'il faudra infiltrer le repaire d'un culte. Mais renseignez-vous bien. Il est contre-productif de s'inviter au rituel du culte avec les mauvaises couleurs ! Une bonne préparation s'avérera toujours plus fructueuse que l'inverse.
Dans les moments où l'inspection minutieuse d'un déguisement est probable, le maquillage et les prothèses de théâtre peuvent s'avérer nécessaires pour ajouter du poids à la véracité de cette couverture. Idéalement, embauchez un professionnel pour qu'il applique lui-même vos prothèses (ou au moins, entraînez-vous préalablement), car la dernière chose que vous voudrez évidemment pour votre faux nez sera de le voir fondre et tomber alors que vous vous trouverez à côté du feu sacrificiel de la secte.
Les acteurs sont souvent au chômage sans trop savoir quoi faire, et sont donc généralement très heureux d'exploiter leurs compétences contre un peu d'argent. Vous pouvez donc facilement les recruter pour votre équipe et les amener à jouer les rôles nécessaires dans le cadre d'une enquête. Mais ils ont tendance à être très nerveux et, s'ils ne sont pas soigneusement cadrés, peuvent faire des leurs dans les moments les plus inopportuns. Vérifiez donc que vos acteurs comprennent la gravité de la situation dans laquelle vous leur demandez d'entrer.

Les communications codées

« Arrose plus, mec ! Arrose plus ! »
— Professeur Daniel Herbert

Parfois, un investigateur sera obligé d'utiliser un téléphone ou de tenir une conversation dans un lieu où il n'aura aucune intimité, et alors que ce qu'il a à dire doit absolument rester secret. Un espion pourrait soulever bien plus que des questions gênantes s'il entendait parler de plans pour s'introduire par effraction chez un particulier, démolir un bâtiment au moyen d'explosifs, ou d'autres projets encore plus sinistres. Il est recommandé que les équipes d'investigateurs se mettent préalablement d'accord sur l'existence et l'utilisation d'un code, et de l'employer chaque fois que c'est nécessaire. Chaque membre d'une équipe doit mémoriser le code standard de son groupe. Il est absolument déconseillé aux membres de l'équipe d'avoir avec eux la moindre trace écrite de ce code, qui pourrait facilement tomber en de mauvaises mains.

Les téléphones portables
Il est recommandé aux investigateurs contemporains de ne pas trop compter sur leurs téléphones portables. Même si ces appareils sont utiles dans une grande ville, il y a encore des pans entiers de la campagne et des endroits reculés où la réception est soit très limitée, soit inexistante. Si vous emportez avec vous un téléphone portable, une batterie de rechange (entièrement rechargée) est également conseillée, tout comme une coque résistante aux chocs. Passer un appel à proximité d'un plan d'eau tel que des égouts, une rivière, un lac ou l'océan, fait courir aux investigateurs le risque de faire accidentellement tomber leur téléphone dans l'eau. Des protections de téléphone étanches sont donc nécessaires.

La composition de l'équipe

« Vous ne sauriez croire ce qu'Eddie Gump pouvait faire avec ses mains. »
— Westley Isynwill

L'équipe d'investigateurs doit, dans l'idéal, accueillir tout un éventail de compétences et d'expériences différentes. Voici quelques suggestions de catégories de compétences que chaque membre de l'équipe peut mettre à contribution.

Le spécialiste en communication
Un membre charismatique peut généralement obtenir davantage d'informations grâce à un sourire ou à un mot gentil que certaines brutes utilisant des tactiques musclées. Une personne pouvant converser avec un large éventail d'interlocuteurs est souvent utile pour apaiser les inquiétudes des autorités locales ou gagner la confiance d'informateurs réticents ou craintifs.

Les langues
« Le latin, l'arabe, le grec et les hiéroglyphes égyptiens antiques sont tous utiles à connaître. Avoir quelqu'un parlant quelques langues européennes peut également être d'une grande aide. Si possible, essayez de recruter des membres de nationalités différentes. »
— Peotr McLean

Le combattant
Le but de toute enquête est de découvrir des informations, des livres, des objets, des lettres et des intrigues malfaisantes. Malheureusement, parfois, ces informations, ces livres, etc., sont gardés. La tâche d'un combattant ou d'un tacticien est de conserver ses collègues investigateurs dans le cadre de son objectif et qu'ils s'en sortent vivants en ayant récupéré la marchandise ou l'information. Les anciens militaires sont de bonnes recrues pour ce poste, en raison de leurs compétences avec les tactiques et les armes. En outre, parfois, en dépit des meilleurs efforts pour éviter un combat, un conflit se déclenche. Avoir quelqu'un autour de soi capable de se prendre en mains tout en protégeant le reste de l'équipe est un atout précieux.

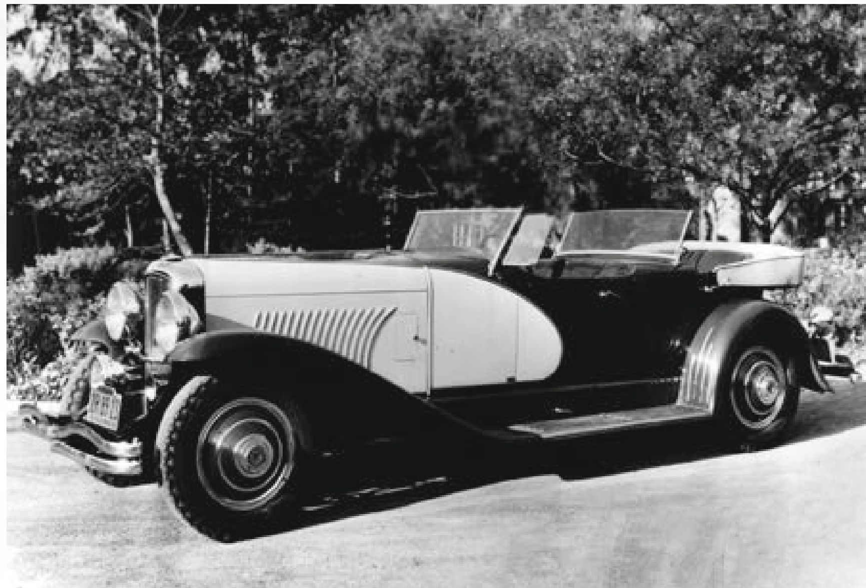
Force musculaire et force mentale
« Tout investigateur utilisé pour sa force physique doit être choisi parmi ceux qui affichent en même temps une force mentale adaptée. Ils en auront besoin ! La dernière personne qu'une équipe d'investigateurs veut voir devenir folle furieuse est celle qui possède les armes. »
— Peotr McLean

L'universitaire
Une équipe victorieuse a besoin d'un bon chercheur et du « savoir ». Les investigateurs spécialisés dans des domaines d'expertise comme l'histoire, l'archéologie, la médecine, l'occulte, l'astronomie, la géologie, ou la zoologie peuvent parfois valoir leur pesant d'or. De même, toute personne ayant des facilités avec les langues, à la fois anciennes et modernes, peut être pour le groupe une véritable aubaine.

Les appareils trouvés

« Évitez de toucher ou d'essayer d'utiliser les appareils que vous trouvez. Une fois, alors que nous étions en train de visiter quelques ruines dans l'intérieur du pays australien, Jimmy Partridge est tombé sur ce qu'il croyait être un vieil appareil photo. Avant que nous ayons compris ce qui se passait, Jimmy pointait l'appareil vers nous en criant : «Souriez !» Heureusement, la majorité d'entre nous étant familiers avec ce type de situation, nous avons plongé pour nous mettre à couvert. On ne peut en dire autant du professeur Herbert, qui a disparu lorsque l'«appareil photo» a produit un éclair, et on ne l'a plus jamais revu. »

— Peotr McLean



Le mécano

Ne sous-estimez jamais la valeur d'un homme à tout faire. Un mécano peut conduire des véhicules, ouvrir des portes, crocheter des serrures, réparer des charnières ou des armes, concevoir des gadgets, s'occuper de livres qui se désagrègent, manœuvrer un treuil, faire fonctionner une machinerie lourde ou inconnue, bref sauver la mise lorsque les choses vont mal.

L'archiviste

L'équipe doit désigner parmi ses rangs un archiviste, qui gardera une trace régulièrement mise à jour des activités de l'équipe, qui prendra note des différents indices et fera le suivi des informations glanées par l'équipe. Si nécessaire, ce travail peut aussi tourner entre les membres. L'archiviste peut également servir de bibliothécaire pour les livres de l'équipe et garder trace des ouvrages que les investigateurs possèdent.

Le stagiaire

Les nouvelles recrues ne sont pas envoyées enquêter, mais restent au siège du groupe et étudient des livres ou perfectionnent leurs compétences. Cette réserve de sang frais (façon de parler…) contribue à assurer la continuité d'une enquête en cours. Un groupe de stagiaires donne en effet l'assurance que, malgré le taux de mortalité et de démence élevé chez les investigateurs titulaires, une équipe complète peut toujours être alignée.

Le photographe

Une excellente méthode de préservation des indices pour un examen futur est l'utilisation de la photographie. Un membre de l'équipe dont c'est le hobby est un atout précieux, surtout si cette personne sait également comment développer les photos et transporte régulièrement avec lui la pile massive de fournitures nécessaires pour ce faire. Le photographe de l'équipe doit transporter un appareil photo prêt à servir (plutôt qu'une arme).

L'équipement

« Peu importe les cris ! Trouvez le générateur, vite ! »

— Westley Isynwill

Lanternes et éclairage

Il est stupide de vouloir pénétrer dans des endroits étranges et sombres sans avoir le soutien d'une solide source de lumière. Une source constante de lumière vive est en effet une arme inestimable, apportant réconfort et courage aux investigateurs, et peur et désarroi à leurs ennemis.

Véhicules

Chaque équipe d'investigateurs doit posséder une automobile ayant un large coffre ou une grande capacité pour accueillir des passagers, afin de pouvoir transporter tout l'équipement du groupe. Elle devrait être équipée d'un treuil et du matériel essentiel tel qu'un cric, un pneu de rechange, une trousse d'outils complète, etc. Un treuil est un élément d'équipement précieux. Si le véhicule s'embourbe, vous pourrez justement l'utiliser pour le dégager. Si un objet de grande taille doit être déplacé, vous pourrez également utiliser le treuil avec poulie et corde comme un palan. L'utilisation d'un treuil n'est finalement limitée que par l'imagination des investigateurs.

Vêtements

Les investigateurs devraient porter des gants en cuir, en particulier s'ils explorent des lieux incongrus. Ils protègent aussi les mains contre les insectes et autres piqûres. Des bottes en cuir offrent également une protection précieuse. Si une descente dans un égout ou un souterrain encore plus infect est prévue, les investigateurs devraient envisager d'investir dans des cuissardes. Non seulement ces dernières offrent une plus grande protection, mais les porter peut les empêcher de contracter une horrible maladie.

Des vêtements propres

« Après une longue nuit passée à briser quelque rituel d'un culte sombre, les investigateurs sont généralement assez fatigués et peut-être même couverts de sang et de saleté, et donc, se changer avec des vêtements propres rend le retour chez soi plus confortable. Croyez-moi, vous n'avez vraiment pas envie de devoir expliquer à des policiers curieux pourquoi vous êtes couvert de sang. »

— Peotr McLean

Autres outils

Les pioches, les pelles, les haches, les crics, les pieds de biche, les vêtements de rechange, les trousses à outils, les pneus de secours, le matériel photographique avec chambre noire, ainsi que les cordes, peuvent tous être très utiles. La majorité de ce type d'équipement peut être laissée dans le véhicule. Chaque investigateur doit réfléchir à ce qu'il doit emporter dans son sac à dos ou sa mallette.

Autre équipement

« Un fusil à canon scié. Je ne sors jamais sans. »

— Eddie Gump

Planifier l'avenir

« Laisser un héritage est peut-être ce que chacun de nous peut faire de plus important. Nos notes, nos livres et nos souvenirs tomberont dans l'oubli à moins qu'il y ait quelqu'un pour reprendre le flambeau de la lutte contre ceux venant de l'Extérieur. Il est de notre devoir de combattre les horreurs de la nuit, mais aussi de recruter la prochaine génération de héros inébranlables. Si nous ne le faisons pas, qui sait qui le fera ? »

— Westley Isynwill

Qu'ils participent à une série de scénarios uniques avec le même investigateur ou s'immergent dans une campagne de longue haleine, les joueurs auront de grandes chances de perdre leurs personnages à cause de combats meurtriers, d'accidents ou de la folie, et ils sont invités à réfléchir à la façon dont leur prochain investigateur pourrait intégrer la partie. Et c'est souvent plus gratifiant si le nouvel investigateur peut le faire parce qu'il y a un lien entre lui et le personnage « à la retraite » ou son groupe d'investigateurs.

Les protégés

Un protégé peut être un neveu ou une nièce, un ancien élève ou étudiant, un associé d'affaires, ou même un enquêteur de la police ayant autrefois aidé l'investigateur à retrouver le droit chemin. Un protégé peut être introduit comme personnage dans la partie, mais il fournit de toute façon à l'investigateur un ami fidèle et utile qui peut souvent être son premier contact s'il a besoin d'une certaine expertise, que ni lui ni aucun de son groupe ne possède, et qui peut être une compétence spécifique comme le pilotage d'un avion, des connaissances pointues comme l'astronomie ou la géologie, ou un don pour une langue étrangère.

Des protégés peuvent également être formés ou amenés à prendre les commandes d'une enquête, en suivant les pistes engagées par leur vieil ami qui ne se sent plus en capacité de continuer, en raison de problèmes de santé, de fatigue mentale ou pire. Une fois mis au courant sur les mystères déjà connus de l'investigateur, le protégé aura de la difficulté à résister au fait de devenir un investigateur à part entière.

Les protégés fournissent également aux joueurs des investigateurs de remplacement pour jouer des situations où le groupe se divise, des personnages différents s'engageant en différentes directions. Par exemple, au milieu d'une enquête se déroulant à New York, il devient évident aux yeux des investigateurs que certains indices relatifs à la Nouvelle-Orléans nécessitent d'être suivis. Alors, plutôt que de suspendre leur enquête à New York, ils envoient à leur place leurs protégés à la Nouvelle-Orléans (ce qui peut prendre la forme d'une séance de jeu distincte où les joueurs endossent le rôle des protégés).

Les contacts

Le contact qu'un investigateur utilise fréquemment pour obtenir des informations sur toute une série d'affaires pourrait, en théorie, être développé de façon à devenir un personnage-joueur à part entière. Il peut être introduit dans l'action en raison de compétences particulières. Peut-être se trouve-t-il au mauvais endroit… au bon moment. Si son ami investigateur meurt ou disparaît soudainement, il pourrait venir chercher des réponses, ce qui pourrait le conduire à la porte des autres investigateurs.

Rédiger un testament

Avant de se retrouver trop impliqué dans la poursuite de crimes et de sombres et infâmes complots, un investigateur peut être conseillé par un ami proche ou un collègue afin de rédiger un testament. Un avocat professionnel peut être requis pour aider l'investigateur à s'assurer que ses dernières volontés soient légalement actées. Dans les années 1920, un testament simple ne devrait pas coûter plus de 10-20 $, tandis qu'à l'époque moderne, sa rédaction peut valoir entre 100 et 200 $.

L'investigateur peut souhaiter laisser ses biens et sa fortune à sa famille et/ou à ses amis proches, ce qui peut très bien inclure un collègue investigateur ou un protégé, ainsi que du matériel de recherches, ou des vieux tomes et objets acquis. Dans certains cas, l'investigateur peut préférer laisser ses antiquités précieuses à un musée local, qui veillera ainsi à ce que les objets en question demeurent accessibles pour les générations futures.

La retraite

Beaucoup d'investigateurs ne vivent pas suffisamment longtemps pour voir leur retraite, et ceux qui y parviennent ont tendance à charrier avec eux les cicatrices de leurs enquêtes. Certains savent quand il faut s'arrêter et transmettre leurs secrets et leurs recherches à un autre qui reprendra le flambeau et redonnera une nouvelle vigueur à la lutte.

Même à la retraite, ceux qui ont laissé derrière eux les horreurs du Mythe pour se réfugier dans une vie plus tranquille peuvent proposer de sages conseils depuis le confort d'un fauteuil, lorsqu'on les sollicite via un télégramme, un appel téléphonique ou une visite personnelle. Parfois, dans les pires circonstances, un investigateur à la retraite peut répondre à l'appel et se retrouver – à nouveau – dans le feu de l'action.

Épilogue

« Malgré les pertes, les horreurs et les lieux désagréables auxquels nous sommes confrontés, nous, quelques humains unis par la camaraderie, sommes tout ce qui refuse la fin de la civilisation telle que nous la connaissons. Il y aura des temps difficiles et certains d'entre vous tomberont, mais jamais une seule seconde vous ne devrez douter de votre résolution. Nous travaillerons ensemble et nous tomberons ensemble ! »

— Westley Isynwill

Lorsque vous combattez des cultes sombres et des monstres indicibles, gardez à l'esprit que chaque investigateur possède en son sein un monstre lui aussi capable de semer de grands ravages. Ce monstre est fait de chair humide grise et complexe, possède des milliers de tentacules appelés nerfs et se cache dans une caverne appelée crâne. Appelé « cerveau », il est merveilleusement équipé, avec des yeux, des oreilles, un nez, et le bon sens. Oui, la cervelle peut sauver la vie d'un investigateur lorsqu'elle est invoquée à l'avance et utilisée à bon escient.

Chaque investigateur devrait jeter un coup d'œil avant de sauter, penser avant d'agir, rester en alerte, sain d'esprit, et plutôt que de travailler dur, travailler intelligemment.

Peotr McLean

Peotr Mashir est né en 1897 à Saint-Pétersbourg, en Russie, fils « brebis galeuse » d'un petit noble russe. M. McLean était officier et combattit du côté des blancs durant la guerre civile. Il émigra ensuite en Amérique, changea son nom en McLean, et croisa sur sa route Westley Isynwill. Depuis lors, il a joué un rôle majeur dans de nombreux exploits de la Fondation et a beaucoup voyagé à travers l'Europe, la Chine, l'Australie, l'Amérique du Sud, le Moyen-Orient, et quelques autres localités moins connues.

On pense qu'il était le dernier membre d'origine de la Fondation Westley Isynwill, même si ses allées et venues et les circonstances de son décès restent un mystère. Son journal, dont des extraits ont été sélectionnés pour être présentés ici, a été découvert dans une mine abandonnée en Californie. La dernière entrée indique : « Je pense que j'ai gagné, bien gagné, maintenant un peu de repos. »

— L'éditeur





Chapitre Huit

Les Années folles aux États-Unis

Chapitre Huit

Les Années folles aux États-Unis

C'est ainsi que nous avançons, barques luttant contre un courant qui nous rejette sans cesse vers le passé.

— F. Scott Fitzgerald, Gatsby le Magnifique



Ce chapitre présente un aperçu de l'histoire des années 1920, ainsi que des informations clés pouvant être utiles aux investigateurs vivant à cette époque.

Survol des Années folles aux Etats-Unis

Les années 1920 ont été une période de croissance économique et de prospérité. Financièrement et culturellement, une nouvelle aube se faisait jour, où on pouvait laisser derrière soi les horreurs de la Grande Guerre. Le jazz fleurissait, les activités artistiques étaient appréciées et une vie meilleure semblait être enfin possible. Débutant dans les grandes métropoles comme New York, Chicago et la Nouvelle-Orléans en Amérique du Nord, ainsi que Londres, Paris et Berlin en Europe, l'époque était incarnée par une rupture avec les traditions du passé. Une nouvelle modernité émergeait des cicatrices de la Grande Guerre. Les automobiles, le cinéma et la radio furent des exemples concrets de la façon dont les nouvelles technologies allaient affecter la vie quotidienne de la population.

La Prohibition et la montée de l'antihéros

Aux États-Unis, le 16 janvier 1920, le 18e amendement à la Constitution entra en vigueur. L'ère de la Prohibition commençait. Malgré des référendums organisés dans des endroits tels que Chicago montrant une vive opposition à cette interdiction de l'alcool, dans des proportions d'au moins trois contre un, le Congrès affronta en réalité peu de résistance lorsque la mesure fut introduite. Peu de temps après, l'amendement fut ratifié par le minimum requis des deux tiers des États. Le Volstead Act associa des sanctions à cette interdiction en permettant l'arrestation et la poursuite de ceux qui violeraient la loi.
Bien que l'amendement interdît la production de boissons alcooliques, il ne faisait rien pour diminuer leur demande ! Beaucoup virent dans l'offre d'un alcool illégal l'occasion de faire des affaires. La production et la distribution d'alcool basculèrent dans la clandestinité, alors que les organisations criminelles se mettaient à étancher la soif d'une Amérique sous Prohibition.
Les milliers de kilomètres de frontières internationales des États-Unis furent impossibles à surveiller, et l'alcool afflua du Canada, des Caraïbes et du Mexique, tandis que les petits « alky cookers »* et alambics clandestins fleurissaient un peu partout dans le pays.
La majorité des grandes villes, en particulier dans le nord et l'est, firent peu de choses pour contrôler le débit d'alcool illégal, la plupart des membres du gouvernement et de la police préférant soit ignorer, soit participer activement à sa production et à sa distribution illégales.
Si on pouvait trouver des distilleries illégales dans tous les États-Unis, l'argent venait en fait en grande majorité de l'importation d'un alcool de bonne qualité en provenance des Caraïbes, du Canada et de l'Europe, souvent acheminé par des navires britanniques jetant l'ancre juste à l'extérieur de la limite américaine des cinq kilomètres. Et, pendant que les bateaux à moteur apportaient l'alcool depuis la haute mer, les camions transportaient eux aussi le long de la côte Est de grandes quantités d'alcool de contrebande depuis le Canada.
Dans chaque grande ville, le bouche-à-oreille favorisait l'essor des bars clandestins, appelés *speakeasies*, où des distributeurs pouvaient vendre directement l'alcool au client payeur. Prétendument des lieux clandestins où les clients pouvaient boire de l'alcool, ces *speakeasies* avaient en réalité souvent pignon sur rue. Le plus célèbre de New York était sans aucun doute le *Jack and Charlie*, au nº 21, 52e rue ouest, connu sous le simple vocable de « 21 ». En 1925, le magazine *Variety* estimait que Harlem, à lui seul, possédait onze boîtes de nuit de grande classe gérées par des blancs, et au moins cinq cents petits *speakeasies*. Malgré les descentes de police et la répression, les autorités furent incapables de contrôler cette activité illégale, et la corruption devint omniprésente.

NdT : (*) Expression propre à la Prohibition désignant une distillerie de fortune où l'on produisait de l'alcool de contrebande

Al Capone

Alphonse Capone est arrivé à Chicago en 1920. Voyou appartenant au violent gang de Five Points à New York, Capone avait été invité à Chicago par son vieil ami Johnny Torrio. Il se montra un lieutenant méritant, forgeant une alliance avec les frères siciliens Genna et œuvrant à une trêve avec le gang du North Side, dirigé par l'Irlandais Dion O'Banion. Cette trêve resta fragile et, en 1925, O'Banion fut assassiné dans son magasin de fleurs. Une guerre éclata bientôt lorsque Hymie Weiss, prenant les commandes en remplacement d'O'Banion, attaqua Johnny Torrio devant sa maison et manqua presque de le tuer. Trois des six frères Genna trouvèrent la mort dans les quelques mois qui suivirent, avant que Weiss ne finisse lui-même abattu dans une rue. Capone, suite à la retraite d'un Torrio soudain en proie à la peur, prit le relais et devint le chef gangster le plus célèbre de l'histoire.
La guerre des gangs atteignit un pic le jour de la Saint-Valentin de l'année 1929, lorsque huit membres du gang du North Side, mené par George « Bugs » Moran, sont alignés contre un mur de garage et exécutés. L'affection initiale du public pour les gangsters s'amenuisa face à cette escalade des guerres de gangs, où de plus en plus de citoyens innocents mouraient lors des échanges de tirs. Vers la fin de la décennie, le gouvernement fédéral prit des mesures pour démanteler ces bandes mafieuses, en envoyant des hommes de la trempe d'Eliot Ness nettoyer des endroits malfamés comme Chicago.
En 1931, Capone fut arrêté pour fraude fiscale et violations du Volstead Act, puis condamné à l'emprisonnement. Il fit notamment un séjour dans la nouvelle prison fédérale d'Alcatraz.



Avant la Prohibition, l'alcool était peu cher : un Highball coûtait seulement 15 cents en 1914. En 1920, le prix pouvait représenter vingt fois cette somme (3 $) pour un bon whisky, un verre médiocre pouvant monter à cinquante cents. Fournir de l'alcool illégal à des citoyens assoiffés devint un commerce florissant et alla de pair avec la montée du gangstérisme en Amérique. Alors qu'auparavant on ne trouvait presque que des truands et des agresseurs mouillés dans de petits rackets, le marché noir de l'alcool en plein essor fournit aux gangsters l'occasion de faire d'énormes profits. De tels bénéfices, frôlant les centaines de milliards de dollars, signifiaient que les organisations criminelles étaient en mesure de capitaliser et de diversifier leurs activités. Le jeu, le prêt usuraire, la prostitution et le racket à grande échelle étaient quelques-unes des affaires poursuivies avec énergie par la mafia.
Les gangsters utilisaient souvent leurs gains mal acquis pour acheter la protection de la police et des juges. La contrebande d'alcool était un secteur estimé à deux milliards de dollars par an et employait au bas mot pas moins d'un demi-million de personnes. La concurrence était féroce et les meurtres entre gangs se répandirent de ville en ville à travers tout le pays, des truands à la petite semaine se battant pour le contrôle du business local. À New York, Dutch Schultz et Legs Diamond firent la guerre à Meyer Lansky et Lucky Luciano, tandis que le Purple Gang régnait sur Détroit. Cleveland, Philadelphie, Boston et Baltimore étaient toutes tombées sous le contrôle de gangsters baignant dans l'argent et de mieux en mieux organisés. Toutefois, c'est à Chicago que le problème était le plus manifeste.

Ces organisations n'avaient cependant pas le monopole de toutes les activités criminelles. Des individus tels que Bonnie Parker et Clyde Barrow, John Dillinger et Charles « Pretty Boy » Floyd démontraient qu'il suffisait de ruse et de courage pour réussir des attaques de banques et des vols audacieux. Ces antihéros devinrent rapidement la coqueluche des médias.
Le 20 février 1933, le 21e amendement entra en vigueur et la Prohibition fut finalement abrogée, mais le crime organisé avait entre-temps bénéficié d'une solide implantation qui, effectivement, ne s'est jamais démentie.

La nouvelle liberté

L'après-guerre en Amérique vit un changement dans l'attitude envers les femmes et le travail. Tandis que les hommes étaient partis se battre à la guerre, les femmes avaient en effet travaillé dans les usines, les bureaux, et là où elles étaient nécessaires, souvent sur une base de salaire bien plus basse que celle dont les hommes bénéficiaient. Le suffrage des femmes leur fut acquis en 1920, mais le symbole de l'époque était la « garçonne », une jeune femme paraissant plus intéressée par sa liberté individuelle que par un quelconque activisme politique. Choquant la morale d'avant-guerre, la garçonne abandonna soutien-gorge et corset pour une robe légère, les cheveux au carré, les bas roulés, et la cigarette. Parfois appelées « les bébés du jazz », les garçonnes furent parmi les symboles de leur époque : la fêtarde arborant rouge à lèvres et rouge à joues, montant sur un strapontin de voiture et partageant une flasque, une « Sheba » avec son petit ami « Sheik ». En 1928, cinq fois plus de femmes occupaient un emploi rémunéré qu'en 1918.
L'Amérique des noirs et des blancs trouva un terrain d'entente à travers la découverte par ces derniers du Cotton Club de Harlem à New York. Louis Armstrong et Bessie Smith devinrent des vedettes du disque et continuèrent à gagner la reconnaissance internationale. Le style de jazz « Harlem Stride Style » était caractérisé par l'improvisation musicale et les rythmes rapides, recueillant non seulement le succès au sein de la communauté afro-américaine, mais également parmi les auditoires blancs avides de quelque chose de nouveau et de différent. Et en effet, la « Renaissance de Harlem » eut un effet culturel significatif sur la fierté raciale. Les activités intellectuelles, comprenant la littérature, l'art et la musique, remettaient en question les stéréotypes raciaux et firent qu'un plus grand nombre d'écrivains afro-américains furent publiés et attirèrent l'attention au niveau national et international.
Les années vingt virent la transition finale de la migration des zones rurales vers les zones industrielles. En 1920, moins de la moitié de la population américaine vivait



encore dans des fermes ou des communautés rurales. La majorité des familles américaines avaient un revenu annuel de 2 500 $ environ (somme considérée comme le montant minimum pour un salaire décent), mais presque la moitié (en grande partie des immigrés) vivait avec beaucoup moins, autour de 1 500 $ par an. New York devint la capitale financière du monde, sa place boursière se trouvant au cœur des investissements américains. En 1920, un siège à la Bourse de New York s'achetait 60 000 $. En 1929, le prix avait grimpé jusqu'à un demi-million de dollars ou plus. Les millionnaires abondent alors : des noms comme Mellon, Rockefeller, et DuPont sont connus dans le monde entier, et des hommes comme Henry Ford sont la preuve qu'avec un minimum d'effort, même l'homme le plus banal peut s'élever jusqu'aux sommets. À la fin de la décennie, tout le monde possède, semble-t-il, un investissement, de la femme au foyer jusqu'au chauffeur.

Une grande fête

La musique de prédilection des années 1920 se doit d'être dansante. Chaque week-end, toute l'Amérique va se dégourdir les pieds dans des clubs et des salles de danse. De nouveaux établissements se montent dans tout le pays. On pouvait y rencontrer la gloire et la fortune lors d'un concours de danse sponsorisé dans lequel les concurrents inventaient de nouveaux pas pour impressionner les juges ou s'affrontaient dans un marathon pouvant littéralement durer des jours et des jours.

En 1914, aucune femme respectable ne serait entrée dans un bar. Six ans plus tard, la situation avait bien changé. Les boissons illicites étaient considérées comme « formidables » et les *speakeasies* étaient la destination de ceux qui souhaitaient sortir. Devenus une boisson à la mode, les cocktails voient leur consommation exploser. L'alcool de contrebande étant composé d'ingrédients franchement nocifs, l'ajout d'ingrédients sucrés et savoureux (jus d'orange, sirop de sucre, blanc d'œuf, etc.) dans les cocktails avait pour rôle premier de masquer le goût de l'alcool bon marché.

Beaucoup de danses nouvelles gagnèrent en popularité, le Charleston étant la plus connue de toutes.

La technologie

Avant la Première Guerre mondiale, la voiture était un produit de luxe, uniquement à la portée des riches. Au cours des années vingt, les moyens de production à grande échelle firent que l'automobile devint un objet courant dans toute l'Amérique et le Canada. Plus de 23 millions de véhicules étaient enregistrés à la fin de la décennie. Pour suivre la population croissante de propriétaires de voitures, le gouvernement américain entreprit le plus grand programme de construction routière de l'histoire, sillonnant le continent de tout un réseau de routes en béton coulé.

Avoir le téléphone était devenu la norme, dispensant ainsi de la nécessité de contacter un opérateur lorsque l'on voulait passer un appel. De nouveaux appareils électriques apparaissaient presque chaque jour, comme la machine à laver, le grille-pain, le fer à friser, l'éclateur de maïs ou encore le sèche-cheveux. Comme les maisons n'étaient pas encore dotées de prises de courant, la plupart des appareils avaient des prises à vis correspondant à la douille d'une ampoule standard. Les nouveaux réfrigérateurs électriques remplacèrent rapidement la vénérable glacière.

La radio s'installa rapidement comme le premier médium de masse. Les





émissions de divertissement populaires donnèrent naissance à l'industrie de la publicité. En 1925, le public put acheter dans le commerce des phonographes, qui accompagnèrent l'essor des orchestres de danse.

L'ère du cinéma muet était à son apogée, et les gens affluaient chaque semaine vers les salles de cinéma pour voir les dernières livraisons en provenance d'Hollywood. Les films produits par centaines adoubaient comme stars Buster Keaton, Lillian Gish, Douglas Fairbanks, Charlie Chaplin et Clara Bow. À partir de 1927, les films muets furent rapidement remplacés par les « talkies » (films parlants), dans lesquels le son était synchronisé avec l'image en mouvement.

L'aviation commerciale devint une réalité, les anciens pilotes militaires ou postaux parcouraient le pays, réalisant des exploits et des cascades aéronautiques, commercialisant des baptêmes de l'air dans leurs machines volantes à cockpit ouvert auprès d'aéronautes novices et nerveux. En 1927, le public comprit que l'avenir se passerait dans le ciel lorsque Charles Lindbergh connut la gloire avec le premier vol transatlantique sans escale et en solitaire. L'intérêt pour l'aviation ne fit plus alors que grandir. Les demandes de licences de pilote augmentèrent de 300 %. De nouveaux aérodromes furent construits et la fabrication d'avions bondit. À la fin de la décennie, il y avait 61 compagnies aériennes de passagers américaines et 47 entreprises de postes aériennes.

La croissance et le développement étaient partout. Le gratte-ciel, en ville, devint le symbole de l'époque, une forme architecturale typiquement américaine. Les lignes de toits basses des cités du début du siècle avaient partout laissé la place à des flèches et à des tours célébrant le capitalisme

triomphant, de New York à Détroit en passant par Chicago, tandis que les architectes et les investisseurs rivalisaient pour avoir l'honneur de construire la plus haute structure. En 1925, New York se vantait de posséder plus de 500 bâtiments de dix étages ou plus et, en 1929, 78 bâtiments avaient plus de vingt étages et 19 quarante ou plus. Lorsque l'Empire State Building fut construit à New York en 1930, s'envolant à 102 étages et 381 mètres dans les airs, il resta sans conteste le bâtiment le plus haut du monde et le symbole définitif de son époque.

L'électricité

En 1920, le pourcentage de foyers américains ayant l'électricité était de 35 %. En 1929, ce chiffre avait presque doublé, pour atteindre 68 %. Toutefois, pour les personnes vivant en dehors des grandes villes, le rythme du progrès était beaucoup plus lent : seuls 2 % des fermes avaient l'électricité en 1920, 9 % en 1929.

Les troubles sociaux

Tout le monde n'avait pas foi dans le rêve américain, se sentant exclu du jeu ou en désaccord avec lui. Les ouvriers des usines et des fonderies, les mineurs de charbon, et les conducteurs de tramway, la police et les opérateurs de téléphonie, tous à un moment ou à un autre estimèrent leurs salaires insuffisants face à l'inflation galopante. Les industriels et propriétaires conspirèrent pour conserver les salaires à un niveau peu élevé et les syndicats firent leur apparition. Les International Workers of the World – les Wobblies – appelèrent de leurs vœux la naissance d'un seul et unique grand syndicat (« One Big Union »). Mais dans l'esprit de beaucoup, les syndicats étaient associés aux anarchistes, aux socialistes, et aux propagateurs des influences étrangères. En Russie, les nouveaux dirigeants bolcheviques en appelaient à une « révolution mondiale des travailleurs ». De nombreux syndicats américains répondirent à cet appel, incitant au renversement du gouvernement par la révolution armée. En réponse, le procureur général A. Mitchell Palmer, le « Fighting Quaker », ordonna des raids contre le siège de diverses organisations socialistes et communistes, arrêtant leurs meneurs, qui furent pour la plupart expulsés vers la Russie.

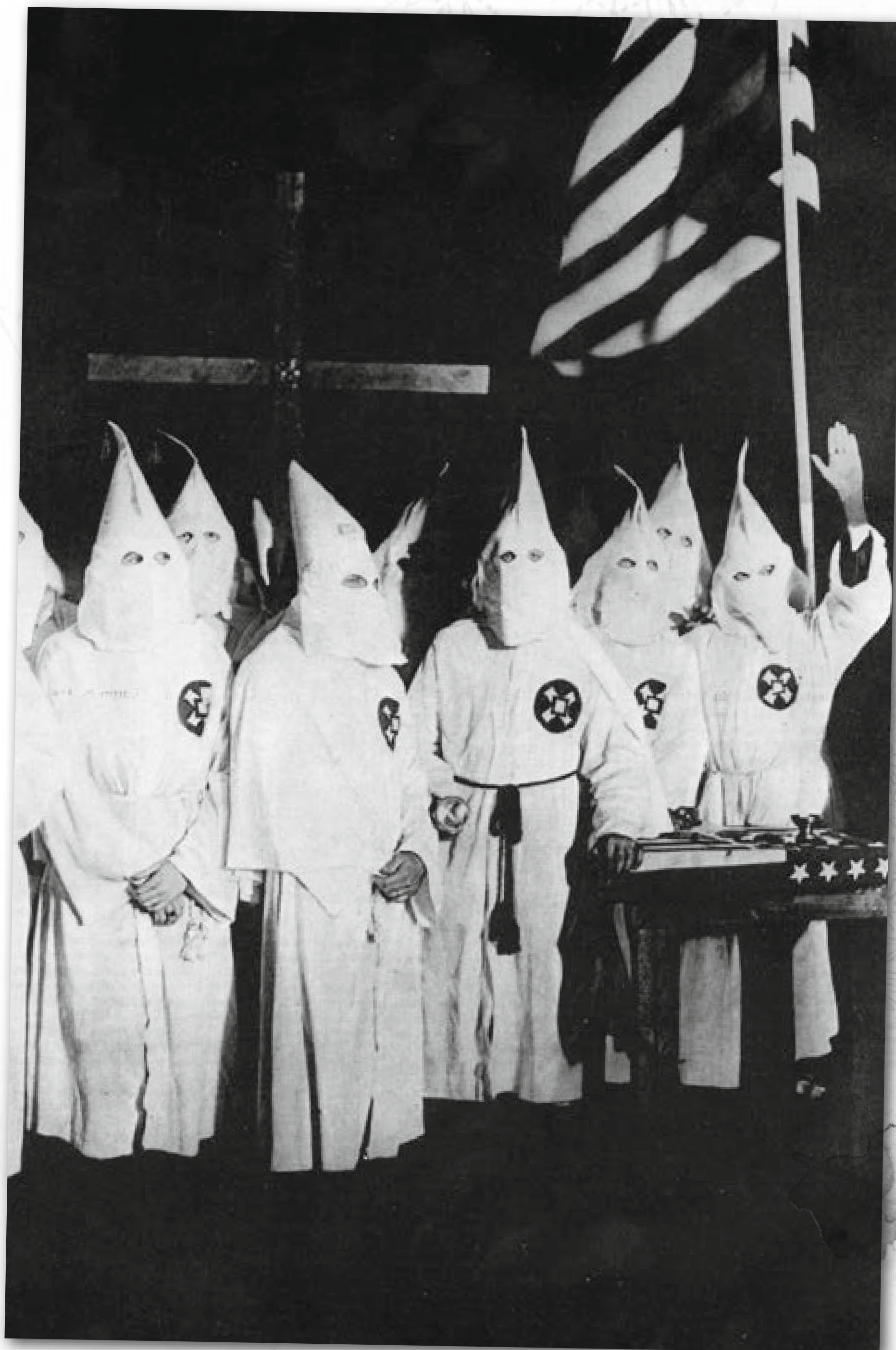
Le début des années 1920 vit ainsi de nombreuses grèves, la violence des foules et même des meurtres. Des anarchistes envoyaient des bombes par la poste et les défilés du 1er mai étaient violemment attaqués dans les rues par des bandes de prétendus patriotes.

L'intolérance était également en hausse. Le Ku Klux Klan (KKK) refit surface sur la scène américaine en 1915, inspiré par le film de D. W. Griffith, *Naissance d'une nation*. Groupuscule au départ, le KKK eut l'idée en 1920 de faire payer son adhésion, une partie de la somme étant reversée au vendeur et aux personnes au-dessus de lui, dans une arnaque pyramidale classique.

En 1924, le Klan revendiquait 4,5 millions de membres. Des marches publiques furent organisées à Washington D. C. et dans d'autres villes. Vêtus de robes blanches, leur identité dissimulée sous de grands chapeaux pointus, les membres du Klan vilipendaient les noirs, les juifs et les catholiques. Ils furent accusés de nombreuses agressions et de meurtres. En juillet 1923, à Indianapolis, un rassemblement du Klan réunit 100 000 personnes.

Le « Black Tuesday » (mardi noir)

Les Années folles sont mortes le 29 octobre 1929. Ce jour-là, le prix des actions à Wall Street s'effondra. Une série d'événements financiers conduisit à la Grande Dépression, qui se poursuivrait dans les années 1930, mettant au chômage des millions de personnes dans le monde entier et engendrant les conditions qui conduiraient à la Seconde Guerre mondiale.



1918 : Le 11 novembre, l'Armistice est signé et met fin à la Grande Guerre.

1919 : Le 28 avril, une première série de colis piégés est découverte. Envoyés aux représentants du gouvernement et à des industriels, ils déclenchent les premières émeutes de la Peur rouge dans l'après-guerre. Le 26 juin, le premier journal tabloïd d'Amérique, le *New York Daily News*, paraît. *True Stories* est lancé, profitant du marché pour le sexe et les magazines à scandale.

Le 1er juillet, la Wartime Prohibition Act prend effet. L'été, des émeutes raciales ébranlent Chicago pendant des jours après la noyade d'un jeune noir s'étant aventuré trop près de la plage des « blancs ». Le 9 septembre, la grève de la police de Boston se transforme en émeutes, suivies par des grèves nationales dans les mines et les aciéries. Le 19 novembre, le Congrès refuse l'adhésion des États-Unis à la Société des Nations pourtant créée par le président Wilson. Le Volstead Act est adopté, permettant l'entrée en vigueur de l'amendement concernant la Prohibition.

Le dirigeable *ZR-3* (plus tard nommé R-34 Los Angeles) réalise la première traversée de l'Atlantique depuis l'Angleterre jusqu'à Long Island, piloté par le célèbre aérostier allemand Hugo Eckener. Le bookmaker de New York Arnold Rothstein truque les World Series de baseball, payant certains membres des White Sox de Chicago pour perdre le championnat. À la fin de l'année, environ un à deux millions d'ouvriers américains sont en grève. Des descentes gouvernementales, organisées par un J. Edgar Hoover âgé de 24 ans, rapportent dans leurs filets des centaines de communistes présumés ; beaucoup sont déportés vers la Russie.

1920 : Le 18 août, droit de vote des femmes. Le 16 septembre, une bombe secoue Wall Street, tuant quarante personnes. Le 3 novembre, la radio KDKA à Pittsburgh diffuse les résultats de l'élection présidentielle opposant Harding à Cox ; Harding bat Cox et prend ses fonctions au printemps suivant. Babe Ruth prend le titre de frappeur à Ty Cobb. Le Ku Klux Klan, relancé en 1915, commence à faire payer son adhésion à travers le pays et gonfle ses rangs. Man O' War est le cheval de course de l'année, et probablement de la décennie. Les bâtons de glace Eskimo Pie sont introduits. Dans la foulée du scandale des Black Sox de Chicago, le juge Kenesaw Mountain Landis est nommé au poste de premier commissaire du baseball. Sacco et Vanzetti sont accusés du vol d'une voiture blindée et du meurtre des gardes. Al Capone arrive à Chicago, en provenance de New York, à l'invitation du gangster Johnny Torrio.

1921 : Le 2 juillet, la paix est signée avec l'Allemagne. Le premier concours de Miss America (« Bathing beauty ») se tient à Atlantic City, dans le New Jersey. Lionel vend son millionième train électrique. Les blancs « découvrent » Harlem et son célèbre Cotton Club. Le restaurant Sardi's ouvre dans le quartier des théâtres de New York. Le boxeur Jack Dempsey défait le Français Georges Carpentier et conserve le titre de poids lourd. Babe Ruth frappe cinquante-neuf coups de circuit. La carrière de la star de cinéma Fatty Arbuckle est ruinée par un scandale impliquant la mort d'une jeune actrice au St. Francis Hotel de San Francisco.

1922 : Le 22 février, le président Harding installe une radio dans son bureau. Le 16 septembre, l'affaire de l'homicide de Hall-Mills impliquant un pasteur et une chanteuse mariée de son chœur est qualifiée par les tabloïds de « meurtre de la décennie ». En septembre, des jeux de mah-jong sont importés par milliers ; certains coûtent jusqu'à 500 $. Les ventes de radio dépassent les 60 millions de dollars. Les trésors du tombeau de Toutânkhamon sont révélés au monde, suscitant un intérêt pour l'art et le style égyptien, qui perdure le restant de la décennie.

1923 : Le 2 août, Warren G. Harding meurt en fonction, le vice-président Calvin Coolidge prend son relais. L'engouement pour le Charleston, condamné par beaucoup comme immoral, submerge le pays. Le magazine *American Mercury* de H. L. Mencken fait paraître son premier numéro à la fin de l'année. Les marathons de danse deviennent populaires, suivis par les marathons de rocking-chair et les marathons de la parole appelés « Verb-and-Noun Derbies ».

1924 : Simon & Schuster publient leur premier recueil de mots croisés et déclenchent un engouement national. Les chandails à col roulé sont popularisés par le dramaturge Noel Coward. *Rhapsody in Blue* de Gershwin est créé à l'Æolian Hall de New York, avec des critiques mitigées. L'adhésion au Ku Klux Klan atteint un pic, avec une estimation de 4,5 millions de membres. Les jeunes Leopold et Loeb, accusés d'avoir brutalement assassiné Bobby Franks âgé de quatorze ans, sont défendus par Clarence Darrow. *Time magazine* rend hommage à Leo Bakeland, l'inventeur de la bakélite et, citant les inventions récentes du cellophane, du vinyle, et autres, baptise l'époque sous le nom de l'« Âge du plastique ». Alvin Kelly, dit le « Naufrage », lance l'engouement des manifestations au drapeau. Clarence Birdseye fonde General Seafoods Inc. et perfectionne son processus de congélation rapide. Fondation de la compagnie International Business Machines (IBM).

1925 : Le Procès de singe de Scopes, à Dayton, dans le Tennessee, oppose Clarence Darrow et l'évolution à William Jennings Bryan et le créationnisme. Darrow perd le procès, mais sa défense est généralement considérée comme une victoire pour la science et la théorie de l'évolution. Bryan, épuisé, meurt quelques jours plus tard. Le sort de Floyd Collins, pris au piège dans une grotte du Kentucky, est suivi avec attention par des millions de lecteurs de journaux et d'auditeurs de radio à travers le pays. Exemple précoce de l'intérêt des médias de masse, le malheureux Collins meurt le dix-huitième jour. Le *Shenandoah*, un dirigeable de la marine américaine, se désintègre et tous ses passagers sont tués. La fièvre de la spéculation immobilière en Floride atteint son apogée. Le golf est une industrie pesant un demi-milliard de dollars par an. Red Grange quitte l'université en troisième année pour jouer au football professionnel, d'abord chez les Bears de Chicago, puis chez les Giants de New York. Gene Tunney bat Jack Dempsey à Philadelphie.

1926 : Western Air Service (qui deviendra plus tard TWA) inaugure ses premiers vols réguliers de passagers. Hollywood atteint un pic en produisant plus de 750 longs métrages en une seule année. Rudolph Valentino meurt d'une rupture de l'appendice, ses funérailles à New York tournent à une quasi-émeute laissant le funérarium pillé par les voleurs de souvenirs. Le bridge est introduit en Amérique et connaît un succès immédiat. Richard Byrd survole avec succès le pôle Nord. L'évangéliste californien Aimee Semple McPherson « disparaît » sur une plage et suscite l'émotion, avant de réapparaître miraculeusement plusieurs jours plus tard. Un ouragan géant balaye la Gold Coast en Floride, tuant 400 personnes et mettant fin à la spéculation immobilière dans cet État. Hymie Weiss fait passer un convoi composé de dix voitures devant le siège d'Al Capone au Hawthorne Hotel, projetant plus de mille balles sur le bâtiment, en plein jour. Capone sort indemne de la fusillade.

1927 : Charles Lindbergh traverse seul l'Atlantique vers la France et revient chez lui en héros national et international. Le film de Jolson *The Jazz Singer* engrange 3,5 millions de dollars au box-office et refaçonne l'industrie cinématographique d'Hollywood. Les disques se vendent désormais par millions. Les théâtres de New York atteignent un record absolu, avec 268 premières, couvertes par vingt-quatre quotidiens. En août, Sacco et Vanzetti se retrouvent finalement sur la chaise électrique. La Ford Modèle « A » sort et remplace l'ancien modèle « T ». Babe Ruth frappe soixante coups de circuit. Jack Dempsey échoue dans sa tentative de regagner son titre, tombant contre Gene Tunney à Chicago, tandis qu'on estime à quarante millions les personnes qui suivent le match à la radio. Aimee Semple McPherson fonde The International Church of the Foursquare Gospel près de Los Angeles. David Sarnoff fonde la NBC (la National Broadcasting Corporation).

1928 : Le 3 mars, la Bourse commence à monter et débute ce qu'on appelle la phase « sensationnelle ». Le 18 juin, l'explorateur polaire Roald Amundsen meurt dans un accident d'avion dans l'Arctique alors qu'il tentait de localiser un dirigeable disparu, l'*Italia*. En novembre, Herbert Hoover est élu président. Mickey fait ses débuts. Sir Alexander Fleming découvre la pénicilline. NBC lance les premières émissions de télévision. Johannes Geiger invente le compteur Geiger. La très racoleuse course Transcontinentale, appelée par certains « le Derby des cors », part à la date prévue, mais s'avère un fiasco promotionnel et financier. Lynn Willis célèbre son vingt et unième anniversaire avec une nuit entière de Charleston dans l'Oregon.

1929 : Transcontinental Air Transport, « la compagnie de Lindbergh », commence à proposer des vols de côte à côte. Hugo Eckener pilote un dirigeable autour du monde. Le 14 février, le Massacre de la Saint-Valentin dans un entrepôt de Chicago élimine le dernier rival de Capone. Popeye fait sa première apparition dans la bande dessinée *Thimble Theater*. Les ventes de radio dépassent les 850 millions de dollars. Le 29 octobre, grand krach boursier du « mardi noir ».

1930 : Les premières hôtesses de l'air sont engagées pour assister les passagers sur le trajet Chicago-San Francisco. L'astronome Clyde Tombaugh découvre Pluton.

Le tramway électrique

Le tramway électrique, alimenté soit par câble au-dessus, soit par un rail au sol, est en service depuis le tournant du siècle. Presque partout, il remplace l'omnibus hippomobile. Appelé système « de métro léger », le tramway roulant en surface commence, à son tour, à être remplacé par des bus à essence plus efficaces et plus souples. Malgré cela, les villes de Boston, de Chicago, de New York et de Philadelphie conservent toutes leurs vastes réseaux de tramways, comportant des liaisons à grande vitesse sur des lignes surélevées ou dans des tunnels souterrains. La plupart des bus américains sont des modèles à un seul étage, mais les grandes villes comme New York font usage de versions à impériale.
Les heures de service sont dictées par les besoins de la communauté, et les petites villes le suspendent souvent en début de soirée après la fermeture des bureaux. Les agglomérations plus importantes peuvent maintenir un service réduit jusqu'à 22 heures ou minuit. Les plus grandes villes assurent pour leur part un service de transport 24 heures sur 24, en augmentant et en diminuant le nombre de lignes selon les besoins.

Le taxi

Les taxis sont courants dans toutes les villes américaines, grandes et petites. Même les communautés n'ayant pas plus de 2 000 habitants possèdent souvent un ou deux chauffeurs indépendants. Les grandes villes comme New York ont plusieurs compagnies de taxi déployant des flottes concurrentes. On trouve des stations de taxis où les chauffeurs attendent le client généralement devant les hôtels, les gares et autres endroits similaires.
Les radios ne sont pas encore habituelles dans les taxis et les chauffeurs doivent contacter leurs régulateurs par téléphone ou en personne. Des téléphones spéciaux, utilisables à la fois par les conducteurs et leurs clients, directement reliés à la compagnie de taxi, peuvent être trouvés dans les stations de taxi, de bus et autres endroits « à trafic élevé ».

Les tramways interurbains

Extension des réseaux de ville, ces trains légers sur rail à propulsion électrique sont plus courants dans les États de l'Est. Reliant les principales villes à des gares centrales, ils permettent à un passager de se transférer de l'un à l'autre, et circulent le long de la côte Est et à l'intérieur des terres jusqu'à Cleveland ou Détroit. Les interurbains fonctionnent généralement 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. L'expansion des lignes de bus a rendu cette forme de transport presque obsolète, et au début des années 1930, de nombreuses lignes sont abandonnées.
Les interurbains sont sans à-coups, silencieux, et disposent d'itinéraires pittoresques le long de la côte et des Grands Lacs. Avec les bonnes correspondances, un voyageur peut faire jusqu'à 400 km par jour. Les tarifs varient, mais le coût moyen du trajet est d'environ quatre cents le kilomètre.

Les lignes de bus

L'amélioration rapide du réseau routier fait des lignes de bus commerciaux interurbains une alternative viable au transport ferroviaire. En 1926, il y a des lignes d'autocar reliant toutes les grandes villes. En 1928, les passagers peuvent voyager de New York à San Francisco, et Greyhound est déjà en passe de devenir un acteur majeur de ce secteur.
Au début de la décennie, le trajet en car est inconfortable à cause des routes cahoteuses, des véhicules bondés, et finalement nettement moins agréable que le voyage en train. Toutefois, dix ans plus tard, les compagnies ont réagi et proposent des véhicules plus grands et plus confortables, avec des rideaux aux fenêtres, des sièges inclinables et des installations sanitaires à bord.
Plus lentes que le rail ou les interurbains, les lignes de car proposent en contrepartie des tarifs nettement moins élevés, et desservent de nombreux endroits inaccessibles par chemin de fer. Les plus petites villes disposent généralement d'une gare routière ou au moins d'un arrêt officiel devant un restaurant ou un hôtel du centre-ville.
Malgré les améliorations, le transport en car est encore moins fiable que le





transport ferroviaire et souffre plus souvent que lui de pannes, d'accidents et des mauvaises conditions météorologiques.

Le transport ferroviaire
Le réseau ferroviaire américain est à cette époque à son apogée ou presque. Avec environ 400 000 km de rail, les compagnies ferroviaires américaines représentent près de la moitié du kilométrage ferroviaire mondial. La locomotive à vapeur est reine et semble vouloir le rester. Quelques locomotives électriques sont cependant en service et certains modèles légers mazout-électricité assurent le service dans les gares de triage, mais des expériences avec des locomotives diesel-air comprimé et diesel-électrique n'ont jusqu'ici montré que peu de promesses.
Les voitures Pullman sont le type de wagons de passagers le plus populaire en Amérique et représentent près d'un quart du matériel de passagers roulant dans tout le pays. Le dernier modèle, la « voiture de nuit », dispose de 14 cabines individuelles, chacune avec lit rabattable et WC privatif. La compagnie loue également des voitures d'affaires pour les entreprises ou les particuliers.
En dehors des voitures Pullman, un train de voyageurs longue distance peut également comporter une voiture panoramique avec des compartiments ouverts et une plate-forme arrière en plein air avec des chaises, un wagon-bar avec des tables de jeu, du matériel de lecture et des employés, et diverses voitures restaurants.
Les longs trajets d'une nuit et plus nécessitent des wagons Pullman, avec le personnel, les conducteurs, et les porteurs nécessaires, tout cela augmentant bien sûr le coût. Les arrêts sont rares et un express « Spécial » peut effectuer de 1 400 à 1 700 km par jour, reliant New York à San Francisco en seulement trois jours.
Quelques personnes très riches possèdent des wagons privés. Une voiture Pullman standard de 21 mètres coûte entre 27 000 $ et 33 000 $. L'équipement et le mobilier sur mesure sont, bien sûr, en supplément.

Conduire en Amérique
Au début de la décennie, les limitations de vitesse sont généralement basses. Par exemple, l'Illinois les fixe à 25 km/h dans les zones résidentielles, 15 km/h dans les zones urbanisées et 10 km/h dans les virages. Sur les routes de campagne, les limitations sont généralement à 30 km/h, même si les états de New York et de Californie autorisent jusqu'à 50 km/h. En 1931, les limitations de vitesse supérieures vont généralement de 55 à 65 km/h.
La popularité croissante de l'automobile pousse le gouvernement fédéral à constituer un réseau d'autoroutes. Dix-sept de ces voies traversent désormais le pays, représentant plus de 150 000 km de routes améliorées. En 1924, près de 50 000 km sont déjà recouverts de béton, le reste est au moins nivelé et drainé, si ce n'est revêtu de macadam. À la fin de la décennie, près de 80 % du réseau est achevé.
On soutient que 90 % de la population américaine se trouve désormais à moins de 15 km d'une autoroute fédérale. Quoi qu'il en soit, cela laisse encore près de cinq millions de kilomètres de routes aux mains des agences des États et des comtés. La qualité et l'état de ces routes varient en fonction des finances locales et de l'utilisation effective de la route en question. Beaucoup de voies sont en fait cruellement négligées.

Le permis
Les automobiles doivent être enregistrées dans l'État où réside leur propriétaire. Une plaque d'immatriculation en métal est délivrée au moment de l'enregistrement. Les conducteurs doivent avoir un permis de conduire valide délivré par l'État.

Le tourisme en auto
En 1926, plus de quinze millions de véhicules se rendent dans les forêts nationales des États-Unis ; en comparaison, moins de deux millions de personnes les visitent par d'autres moyens. Cette popularité a donné naissance à toute une industrie du matériel de camping et du camping en bordure de route.
Le tourisme sur longue distance nécessite fréquemment des nuitées. Les hôtels sont souvent trop coûteux et généralement mal situés, dans un quartier en centre-ville à proximité des lignes de chemin de fer et d'autocars. On trouve donc des campings le long des autoroutes, souvent à l'orée des villes (mais à l'extérieur, là où la réglementation est moins stricte). Ils offrent un accès facile à l'autoroute, aux stations-service, et à d'autres nécessités.
Apparus vers 1910, ces campings n'étaient à l'origine rien de plus que des terrains délimités avec une place pour la tente et l'automobile. Plus tard, de petites cabanes remplacèrent ces parcelles de terrain à l'air libre. Pour 50 cents la nuit par personne, les touristes en automobile devaient apporter leurs propres lampes, réchaud, éléments de mobilier, etc. Après 1925, la plupart des cabanes de ces campings facturaient 1 $ la nuit par personne, un tarif qui comprenait un lit en fer avec un matelas de paille,





des bancs, l'eau courante, et une plaque de gaz. Les serviettes, les draps et les couvertures étaient disponibles pour une somme additionnelle. Au milieu des années 1920, on trouvait plus de 5 000 de ces établissements à travers tout le pays.

Les campings en bordure de route gagnèrent bientôt une sordide réputation. Habituellement situés à la périphérie des villes, ils devinrent souvent des refuges pour les trafiquants d'alcool et les prostituées. Ajoutez à cela la rumeur que certains louaient « à l'heure » et leur réputation fut encore plus souillée. Dans les années 1930, le directeur du FBI, J. Edgar Hoover, militera sans succès pour leur fermeture.

Les armes à feu

Les armes de poing, les fusils et les fusils de chasse sont en vente libre dans la plupart des régions des États-Unis, sans permis ni enregistrement. Les restrictions sont peu nombreuses et des produits tels que les armes entièrement automatiques et les fusils de chasse à canon scié sont souvent parfaitement légaux. Par exemple, une mitraillette Thompson (« Tommy gun ») pouvait être achetée dans un magasin de bricolage ou d'articles de sport.

Les armes à feu aux États-Unis

Durant les années 1920, le gouvernement fédéral a peu agi pour réglementer les armes à feu, hormis fin 1927 pour interdire l'expédition des armes de poing par la Poste. Les communautés locales, cependant, adoptaient leurs lois propres. Tirer avec une arme à feu dans les frontières d'un village ou d'une ville sans une juste cause est généralement interdit. Dans les États de l'Est, constitués de longue date, et en particulier le long de la côte, les restrictions sur l'utilisation des armes à feu sont plus importantes, et porter une arme dissimulée est généralement considéré comme un délit grave. À l'inverse, les lois sont habituellement plus laxistes dans les zones rurales, où les armes à feu ont des fins plus utilitaires : les régions rurales du Middle West et du Sud sont généralement plus clémentes que celles de l'Est. Dans certaines parties de l'Ouest, les simples citoyens et les sociétés peuvent accumuler de vrais arsenaux, composés de mitrailleuses et autres armes lourdes. Au Texas, en Oklahoma, en Arizona, au Nouveau-Mexique, et dans d'autres États, porter ouvertement une arme de poing dans son étui n'est pas rare. Les armes à feu dissimulées sont généralement étroitement réglementées. La plupart des communautés délivrent des permis de port d'arme dissimulée, généralement aux professionnels (policiers, gardes du corps, etc.) et aux personnes transportant régulièrement des objets de valeur (banquier, bijoutier, commerçant). Si le candidat réussit les tests et possède un casier vierge, il doit s'acquitter d'une taxe modique et le permis lui est délivré. Certaines autorités peuvent également demander à vérifier les antécédents du candidat, ce qui peut prendre jusqu'à six mois dans certains cas. Notez qu'une fois le permis émis, l'individu est tenu de l'avoir sur lui chaque fois qu'il porte son arme.

L'offre et la demande

Si les mitraillettes Thomson pouvaient être vendues légalement à toute personne sur le marché libre, dans le monde clandestin des gangsters, elles atteignaient des prix exorbitants, allant de 1 000 $ à 2 000 $ chacune.

Les armes à feu au Royaume-Uni

La loi sur les armes à feu de 1920 a entraîné un plus grand contrôle des armes et des munitions, en partie en réponse aux craintes croissantes de la disponibilité des armes à feu issues de la Grande Guerre tombant dans les mains des criminels et de la classe ouvrière. En effet, la crainte de troubles sociaux est une constante de la politique britannique à travers les époques. Cette loi exige que toute personne désireuse de posséder une arme à feu ou des munitions obtienne une licence spécifique, délivrée pour trois ans et indiquant non seulement l'arme en question, mais également la quantité de munitions que le propriétaire est légalement en mesure d'acheter et de conserver. Les forces de police locales avaient le pouvoir de décider qui pouvait obtenir une licence ou non, et celui d'exclure les gens pour cause de démence ou de dépendance à l'alcool, mais cette restriction incluait en réalité toute personne que l'on pensait inapte. Les candidats devaient convaincre la police qu'ils avaient une bonne raison de demander la licence, la légitime défense en faisant partie. Notez que les armes à feu à canon lisse (par exemple, les fusils de chasse) ne sont pas concernées par cette loi et n'ont pas besoin de cette paperasserie.

Ceux qui violent la loi sur le port d'armes sont condamnés à une amende allant jusqu'à 50 £ ou à l'emprisonnement, avec ou sans travaux forcés, pour une durée maximum de trois mois.

La loi sur les armes à feu fut renforcée en 1933, portant la peine d'emprisonnement à 14 ans pour l'utilisation d'une arme à feu dans le cadre d'activités illégales et/ou criminelles, ce qui incluait les personnes utilisant des armes à feu factices.

La médecine légale

Les empreintes digitales

C'est au XVIIIe siècle que l'on a découvert



Traitement de la santé mentale au début du XXe siècle

Des pratiques médicales extrêmes existaient. Dans les années 1920, un psychiatre controversé, Henry Cotton, travaillant à l'hôpital d'État de Trenton, dans le New Jersey, était convaincu que la folie était fondamentalement due à un trouble toxique et effectuait des ablations chirurgicales de certaines parties du corps afin d'améliorer la santé mentale de ses patients.
L'incarcération dans un asile psychiatrique (une « maison de fous ») était la norme des deux côtés de l'Atlantique. Il n'était pas rare pour les clochards et les vagabonds de devenir des « patients » d'un asile quand le temps se refroidissait (avec abri et nourriture gratuits), puis de filer lorsque le beau temps était revenu. Les familles pouvaient présenter des parents âgés parce qu'ils n'avaient pas les ressources ou le temps de s'en occuper comme il fallait. Les mères célibataires pouvaient également être internées, car elles étaient considérées comme ayant une « morale faible », conséquence d'une mauvaise santé mentale. Les traitements et les soins dispensés dans un asile différaient grandement selon les institutions : tandis que les personnes riches et aisées pouvaient profiter de soins de bon niveau dans des installations modernes, les moins bien nantis et les démunis avaient beaucoup plus de chance de subir des traitements durs et cruels, ainsi que des salles surpeuplées.
Notez que la thérapie par électrochocs (électroconvulsiothérapie – ECT) ne fut pas introduite avant les années 1930 et ne s'est répandue que dans les années 1950.

le caractère unique des empreintes digitales ; cependant, l'idée de les utiliser pour identifier les criminels n'est venue qu'au siècle suivant. Le premier département officiel d'empreintes digitales a été mis en place en Argentine en 1891, New Scotland Yard à Londres ouvrant son propre bureau en 1901. Aux États-Unis, la procédure fut reconnue en 1903 et adoptée par l'armée en 1908. Dans les années 1920, le concept des empreintes digitales comme méthode positive d'identification avait été presque universellement accepté par les organismes chargés de l'application de la loi à travers le monde.
Avant la création par le Bureau d'Investigation américain d'un fichier national d'empreintes digitales en 1924, on peut trouver les fichiers d'empreintes digitales de criminels dans la plupart des services de police de l'État et locaux, même si leur exhaustivité relative, leur système d'archivage, et leur état général sont fortement influencés par les budgets locaux et les priorités des personnes au pouvoir.

La balistique

En 1922, les travaux de Charles E. Waite (qui fut le premier à recueillir les données balistiques et à analyser les armes à feu) ont abouti à la constitution du Bureau de balistique judiciaire de New York.
La précision de l'identification dépend de l'état de la balle récupérée. Habituellement, le calibre de l'arme peut être déterminé par sa taille et son poids. En examinant les rainures microscopiques laissées sur la balle par les rayures du pistolet ou de la carabine, on peut identifier la marque spécifique de l'arme. Cependant, dans de nombreux cas, une balle sera endommagée au point de rendre l'identification très difficile.
Les douilles vides constituent le moyen le plus précis pour déterminer l'arme. Les marques et rayures minuscules laissées par le percuteur et le mécanisme d'éjection peuvent être comparées à celles réalisées sur les douilles des essais de tir de l'arme concernée.
En ce qui concerne les fusils de chasse, les balles et les plombs ne comportent pas de marques spécifiques ; toutefois, les étuis de balles de fusil de chasse peuvent présenter des marques venant du tir et du mécanisme d'éjection de l'arme, ce qui permet de comparer.
L'analyse d'une blessure peut également révéler à quelle distance se trouvait le tireur et ainsi permettre de déterminer si le décès est dû à un suicide ou à un assassinat. Par exemple, un impact dans la peau autour d'une plaie en forme d'étoile indique que le canon de l'arme était maintenu directement contre le corps au moment du tir. Des taches de suie, facilement essuyées, se trouvent généralement lorsque l'arme a tiré à moins de 30 cm de la victime. À des distances plus importantes, parfois jusqu'à 90 cm, la peau est « tatouée » par de petites brûlures de poudre qui ne se lavent ni ne s'essuient.

Le typage sanguin

Des tests fiables pour distinguer le sang humain de celui de l'animal existent depuis la fin du XIXe siècle, mais les quatre groupes sanguins majeurs (A, B, O et AB) ne sont pas utilisés par la police avant 1923. En Amérique, ce n'est qu'en 1934 que le premier grand laboratoire chimique et toxicologique de la police est fondé à New York.

L'autopsie

Une autopsie complète comprend : l'identification et le marquage du corps, sa mesure et sa pesée, un examen externe permettant de noter toutes les blessures et autres marques, une dissection et un examen des organes internes, un examen toxicologique des fluides et des organes, et l'examen du contenu de l'estomac. Un avis est rendu et une cause de la mort est indiquée sur le certificat de décès.
Même si les chiffres qui suivent varient en fonction de la température et d'autres facteurs, ils peuvent être considérés comme indicatifs pour déterminer depuis combien de temps une personne est décédée :

- Trente minutes après la mort, la peau devient violacée et prend un aspect cireux, tandis que les lèvres pâlissent. Le sang commence à se concentrer dans les parties inférieures du corps et les extrémités virent au bleu.
- La rigidité cadavérique débute environ quatre heures après la mort, en commençant par les plus petits muscles, puis en s'étendant aux plus grands. Elle disparaît de la même manière et, au bout de trente heures, toutes les traces de cette rigidité ont généralement disparu.
- En vingt-quatre heures, le corps s'est refroidi à la température de son environnement et la cyanose commence. La tête et le cou tournent au verdâtre-rouge qui se propage au reste du cadavre durant les jours qui suivent. La décomposition s'installe, les traits deviennent méconnaissables et l'odeur de viande pourrie est maintenant perceptible.
- Trois jours plus tard, le cadavre gonfle et des cloques de gaz peuvent se former à la surface de la peau. Les fluides corporels s'écoulent des orifices.
- Au bout de trois semaines, les ongles se séparent et tombent. La peau s'ouvre, révélant les muscles et la graisse. Lorsque la température est élevée, le corps est réduit à un squelette au bout de trois à quatre semaines.

Équiper un investigateur des années 1920

Voici toute une gamme d'objets particulièrement utiles pour les investigateurs.
Les listes d'équipement des années 1920 (page 224 à 228) fournissent également une large gamme de biens, de services et d'équipements à destination des investigateurs.

Une lumière dans l'obscurité

Les fusées éclairantes

Disponibles dans des tubes en carton jetables, les fusées éclairantes sont allumées en dévissant leur capsule. Brandies, elles jettent une lumière assez lumineuse et sont particulièrement utiles pour éclairer de grandes salles. Certaines possèdent des pointes permettant de les planter dans le sol. Souvent utilisées comme dispositif d'urgence, elles sont disponibles dans toute une variété de couleurs, hormis le blanc.

Prix : 27 cents l'unité.

Les lanternes au kérosène
Ces lampes sont utilisées depuis des années. Elles projettent une douce lumière jaune dans toutes les directions et brûlent pendant une durée de 4 à 8 heures avec un seul remplissage. Systèmes d'éclairage à risque, elles peuvent exploser en cas de chute ou si elles sont renversées. Si elles se retrouvent dans l'eau, elles doivent être démontées, nettoyées et séchées, et la mèche et le combustible doivent être remplacés.
Prix : 1,39 $.

Les lanternes à gaz d'alcool
Ces lanternes consument de l'essence blanche, mise sous pression par une pompe à main. Elles produisent une lumière brillante et blanche, les plus grandes contenant jusqu'à un litre de carburant et pouvant brûler pendant une durée de 8 à 12 heures entre deux remplissages, même s'il faut parfois pomper pour maintenir la pression. Plus sûres que les lanternes au kérosène, les lanternes à gaz d'alcool restent très fragiles. En faire tomber une signifie presque certainement une brisure du manchon (mèche) et/ou du globe qui l'entoure. En cas de chute dans l'eau, la lanterne demeure inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit démontée, séchée et nettoyée, ce qui prend au moins deux heures.
Prix : 5,48 $ avec pompe séparée, 6,59 $ avec pompe intégrée. Les manchons coûtent 35 cents la demi-douzaine, un globe supplémentaire en mica 63 cents.

Les torches électriques
Ces lampes sont alimentées par des piles sèches et il en existe toute une gamme. Leur lumière est plus faible que celle des lanternes à pétrole et généralement constituée d'un faisceau direct. Un jeu de piles neuves permet d'éclairer pendant 2 à 4 heures, même si la lumière a tendance à décroître au fur et à mesure que les batteries faiblissent. Le filament de l'ampoule est susceptible de se briser si la torche tombe par terre. Si une pièce de rechange est à portée de main, le remplacement ne prend que quelques minutes. En cas de chute dans l'eau, la lampe de poche doit être démontée, nettoyée, séchée et remontée, en 5-10 minutes.
Prix : Une lampe de poche à une pile coûte 1,35 $, un modèle à double pile 2,25 $. Les piles supplémentaires coûtent 30 cents chacune, et les ampoules 21 cents.

Les lampes au carbure
Ce sont les types de lampes utilisées par les mineurs et autres professionnels. Il en existe une grande variété, dont la lanterne, la lanterne projecteur, la lampe de poche et la lampe de casque. Elles génèrent une lumière blanche vive en brûlant de l'acétylène produit par des cartouches chimiques. La lumière de ces lampes au carbure est la plus vive de toutes et dure de 2 à 4 heures avec une petite cartouche, beaucoup plus avec une grande cartouche portée à la ceinture. En cas de chute, elles s'éteignent généralement, mais on peut facilement les rallumer, même si elles ont été dans l'eau. Il y a un certain danger venant de la flamme nue.
Prix : Une petite lanterne à réflecteur coûte 89 cents. Le meilleur modèle, avec système auto-inflammable, 1,55 $. Une grande lanterne projetant un faisceau de 100 mètres coûte 2,59 $. Le modèle longue distance dit « de chasse », avec capsule et cartouche portée à la ceinture, vaut 5,95 $. Une boîte à carbure de 1 kg coûte 27 cents, une de 5 kg, 1,25 $.

Garder un œil

La lunette achromatique
Elle possède un grossissement de x10 et une largeur de champ de 30 mètres à une distance de 1 000 mètres. Ce n'est pas l'outil parfait à dissimuler : même si on peut facilement le glisser dans une poche de manteau. Refermé, il mesure encore 12 à 20 cm de longueur. C'est un objet raisonnablement robuste, mais s'il est utilisé comme une matraque improvisée, les lentilles qui le composent sont susceptibles de se briser ou de perdre leur alignement.
Prix : 3,45 $. Pour une puissance de x20, avec une largeur de champ de 22 mètres, 5,95 $.

Les jumelles
Avec une puissance allant de x3 à x6 et une largeur de champ allant de 40 à 75 mètres à une distance de 1 000 mètres, les jumelles offrent un bon compromis entre portée et portabilité.
Prix : de 6 $ à 23 $.

Les jumelles à prisme
Importées, de qualité haut de gamme, offrant un grossissement de ×8 et une largeur supérieure de champ de 115 mètres à 1 000 mètres.
Prix : à partir de 28,50 $.

Garder trace des preuves

La photographie
Tous les clichés sont en noir et blanc. Les ampoules de flash ne sont pas encore disponibles et photographier en intérieur nécessite généralement un éclairage spécial ou une poudre flash. Des posemètres, des trépieds, des lentilles, et différents filtres sont également disponibles. Les boîtes imitation cuir coûtent de 1,80 $ à 2,25 $. La pellicule coûte de 21 à 50 cents le rouleau, la plupart permettant six expositions. Le développement vaut 5 à 9 cents par photo imprimée.
Peu cher et disponible en quatre modèles. Produit des photos granuleuses et légèrement floues, d'une taille entre 2 1/4 x 3 1/4 pouces et 2 7/8 x 4 7/8 pouces.
Prix : de 2,29 $ à 4,49 $.

Kodak pliant No.1
Un appareil photo « autographique » avec pellicule en bobine. Les appareils photo pliants utilisent un système où une trappe est actionnée manuellement jusqu'au verrouillage pour former le fond. La monture d'objectif de la lentille est alors tirée vers l'avant sur un ensemble de rails sur le fond jusqu'à ce qu'elle soit alignée avec la mise au point télémétrique ou verrouillée dans une position prédéfinie.
Prix : de 4,25 $ jusqu'à 28 $ pour le modèle haut de gamme.

Eastman Commercial
L'appareil est doté d'un soufflet de 10 cm, avec appui de ressort orienté et un fond de verrouillage rigide. Conçu pour le travail commercial, cet appareil photo 8×10 est remarquablement adaptable, avec un large éventail d'utilisations allant des gros plans à des plans grand-angles panoramiques extrêmes.
Prix : 140 $.

Les caméras
Caméra Ciné Kodak 16mm Motion Picture
Introduit en 1923, le Ciné Kodak est une boîte rectangulaire en aluminium

Les dangers de la photographie
Prendre des photographies à l'intérieur ou dans des conditions de faible éclairage nécessite l'utilisation d'une poudre flash pour produire un éclair de lumière. Le dispositif est monté sur un trépied et l'obturateur ouvert pendant que le photographe enflamme la poudre apprêtée dans un mécanisme de plateau spécial.
La poudre est en réalité un explosif ayant près de deux fois la puissance de la poudre à canon, et les accidents sont fréquents. Le dispositif est constitué pour l'essentiel d'un plateau en métal avec une poignée et d'un système d'inflammation, comme un marteau (tel que celui d'un fusil de chasse) qui, lorsqu'il est relâché, tombe sur une capsule explosive. La poudre est versée sur le plateau et maintenue au-dessus de la tête du photographe. Lorsque ce dernier prend la photo, il actionne la gâchette et le flash se déclenche. Si tout va bien, ce dernier produit une flamme blanche de 15 à 20 cm de haut.
Les photographes préparent généralement la poudre en broyant ses composants avec un mortier et un pilon, mais il y a des risques d'accident, allant jusqu'à la perte de doigts et des mains, voire la mort dans certains cas. Par temps humide ou si la poudre devient elle-même humide, la poudre peut s'agglomérer et, au lieu d'un flash, produire une explosion similaire à celle d'une petite grenade !

moulé d'environ 20 cm carrés, qui fonctionne en actionnant une manivelle à la main à la vitesse de deux tours par seconde pour atteindre les 16 images nécessaires par seconde. Cette opération signifie qu'un trépied est essentiel. L'appareil permet des vitesses variables et de prendre des images uniques. Le film est envoyé par la poste, traité dans un laboratoire Kodak, puis regardé grâce à un projecteur Kodascope.
Prix : Ciné Kodak et projecteur Kodascope 16 mm, 335 $.

L'enregistrement audio
L'enregistrement sur bande n'est pas encore inventé, il se fait directement sur un disque master. Les seuls appareils d'enregistrement portables disponibles sont les machines à dicter comme celles fabriquées par Dictaphone Inc. Le médium d'enregistrement est un cylindre en cire qui tourne au moyen d'un mécanisme à manivelle similaire à un lecteur de disques. Celui qui manœuvre l'appareil parle dans un pavillon et le signal est enregistré sur le cylindre. La lecture est gérée de manière similaire. Les cylindres peuvent être réutilisés. Un dispositif spécial les lisse, efface les enregistrements précédents et laisse une surface « neuve » pour l'enregistrement suivant.
Un dictaphone type coûte 39,95 $.
L'enregistrement magnétique en est à ses balbutiements. Enregistrant directement sur un fil bobiné, le système est coûteux. Un modèle intéressant, le Télégraphone (inventé en 1910), est rattaché à un téléphone et enregistre automatiquement les conversations. Les enregistreurs sur fils sont alimentés par de grandes batteries rechargées sur le courant domestique.
Un magnétophone à fil coûte 129,95 $, 149,95 $ pour le Télégraphone.

Les moyens de communication
Les radios bidirectionnelles sont beaucoup trop délicates et lourdes pour être amenées sur le terrain, et ce, même si l'on parvenait à surmonter le problème de leur alimentation. Les téléphones de terrain, reliés par des câbles et alimentés par des piles ou un générateur à manivelle, offrent le meilleur système disponible. Le câble est stocké sur une bobine, prêt à être rapidement déployé en cas de besoin. Les récepteurs radio peuvent être emmenés sur le terrain. La plupart des radios sont alimentées par de grandes batteries rechargeables, qui peuvent tenir pendant une durée de quatre à six heures. Notez que les téléphones de terrain sont difficiles à trouver et sont principalement utilisés par les militaires.
Le premier service aéropostal américain est lancé en 1918 (entre New York et Washington) et, en 1923, la Poste commence ses livraisons vers des entreprises privées. À partir de 1924, les lettres peuvent traverser le continent. Cependant, ce service reste extrêmement coûteux jusqu'en 1928, année où le prix est abaissé à un niveau forfaitaire de cinq cents par lettre.

Les véhicules

Les automobiles

Ford Modèle T (« Tin Lizzie »)
La Ford Modèle T, c'est la « voiture de monsieur tout le monde », capable de transporter jusqu'à six passagers. Son surnom signifie littéralement la « Lizzie en fer blanc ». Doté d'une excellente maniabilité (pour l'époque), le véhicule s'entretient facilement : la plupart des réparations peuvent être effectuées par un mécanicien amateur. La Ford Modèle T peut être commandée sous la forme d'un véhicule de livraison, d'une ambulance, ou d'un transporteur de marchandises. Les modèles Speedster (de course) et Roadster sont également produits.
Avec sa manivelle parfois dangereuse et son système d'éclairage inefficace, car dépendant de la vitesse, la « T » est finalement contrainte à la retraite en 1927.
Elle est produite pour la première fois en 1908 et son prix varie de 900 $ jusqu'à la modique somme de 280 $.

Ford Modèle A
Lorsqu'elle est dévoilée en 1927, plus d'un million de personnes s'agglutinent au siège de la Ford Motor Company à New York pour essayer d'apercevoir la nouvelle Ford destinée à remplacer la vénérable Modèle T. Avec quatre portes, un toit ouvrant, et une transmission à trois vitesses, la « A » est une amélioration manifeste par rapport au modèle précédent.
Elle est produite pour la première fois en 1927 et son prix est de 450 $.

Chevrolet Capitol
Chevrolet appartient à General Motors, un concurrent direct de Ford. La Capitol est disponible en modèles à deux et quatre portes.
Elle est produite pour la première fois en 1927 et son prix est de 695 $.

Studebaker « Dictator » Studebaker était autrefois un fabricant de chariots tirés par des chevaux, qui s'est ensuite converti à l'automobile. La Dictator dispose en standard d'une roue de secours, d'un compteur de vitesse, d'un lave-glace et d'amortisseurs, et est disponible en toit fermé ou en version ouverte.
Elle est produite pour la première fois en 1928 et son prix varie de 900 $ à 1 195 $.

Packard « Twin Six »


Ford Model T





Studebaker Dictator

Pierce Arrow

La Twin Six est connue pour ses superbes accélération et vitesse. Les prix débutent à 2 600 $ pour la petite voiture à deux places, s'élèvent pour les versions à cinq passagers, et atteignent 4 440 $ pour la limousine de sept places. Disponible en modèles toit fermé ou ouvert, son équipement de série comprend un compteur de vitesse Warner, une horloge Waltham, une trousse à outils complète et une pompe pour les pneus. Produite pour la première fois en 1916, elle coûte 2950 $.

Duesenberg J

Un véhicule pour personnes exigeantes. Comme toutes les Duesenberg, elle est réalisée à la main par des artisans qualifiés utilisant les meilleurs matériaux. Mis à part les instruments habituels, on peut commander la Duesenberg dans une version avec altimètre, baromètre et instruments pour vérifier la pression des pneus, le changement d'huile, le niveau d'eau du radiateur, et le niveau de liquide des freins. La carrosserie est personnalisée, souvent réalisée par des artisans extérieurs à Duesenberg. Produite en 1929, une Duesenberg coûte 20 000 $ ou plus.

Mercedes-Benz SS

La SS est une voiture de sport et de course de luxe produite par Daimler-Benz à Stuttgart, en Allemagne. Prenant habituellement la forme d'une voiture à quatre portes et ouverte, un modèle biplace spécialement produit a pour sa part remporté un certain nombre de courses en Europe et en Amérique du Sud. Il est fabriqué soigneusement à la main, et moins de 300 de toute la série étaient fabriqués en 1934, année de la fin de la production.

Apparue en 1928, la Mercedes-Benz SS coûte 7 750 $.

Rolls-Royce Model 40/50 Silver Ghost

Rolls Royce conçoit des autos fabriquées une par une plutôt qu'en masse. La Silver Ghost, rapide pour son époque, est également connue pour son

Marque/Modèle	Prix	Année	Places assises	Carrure	MVT	Protection pour les passagers
Buick Model D-45	1 020 $	1916	5	3	12	1
Cadillac Type 55	2 240 $	1917	4	4	14	2
Chevrolet Capitol	695 $	1927	5	3	13	1
Chrysler Model F-58	1 045 $	1926	5	3	13	1
Dodge Model S/1	985 $	1922	5	3	13	1
Duesenberg J	20 000 $	1929	5	6	15	2
Ford Model T	360 $	1908	5	3	12	1
Ford Model A	450 $	1927	4	3	13	1
Hudson Super Six Series J	1 750 $	1916	4	4	13	2
Oldsmobile 43-AT	1 345 $	1923	5	3	13	1
Packard Twin Six Touring	2 950 $	1916	7	5	13	2
Pierce-Arrow	6 000 $	1921	6	6	14	2
Pontiac 6-28 Sedan	745 $	1928	5	3	13	1
Studebaker Stnd./ Dictator	1 165 $	1927	5	4	13	2
CAMIONS LÉGERS						
Chevrolet Int. AC Pickup	545 $	1929	3	4	12	2
Dodge 1/2 ton Model 1919	1 085 $	1919	3	4	12	2
Ford Model TT Truck	490 $	1923	3	4	11	2
IMPORTATIONS						
Bentley 3-Litre (Angleterre)	9 000 $	1920	5	6	14	2
BMW Dixi (Allemagne)	1 225 $	1928	2	3	12	1
Citroën C3 (France)	800 $	1921	2	3	12	1
Hispano-Suiza Alfonso (Espagne)	4 000 $	1912	2	5	13	2
Lancia Lambda 214 (Italie)	4 050 $	1923	6	4	13	2
Mercedes-Benz SS (Allemagne)	7 750 $	1928	4	6	15	3
Renault AX (France)	500 $	1909	2	3	11	1
Rolls-Royce Silver Ghost (Angleterre)	6 750$	1907	6	6	13	2
Phantom I	10 800 $	1925	6	6	14	2

silence et son confort exceptionnels. Entre 1907 et 1925, 6 173 Silver Ghost ont été produites, avec un prix moyen de 6 750 $.

Les camions et autocars
Des véhicules plus importants peuvent être nécessaires pour transporter de l'équipement lourd ou des personnes sur un site d'enquête. Les améliorations de conception apportées au cours de la Grande Guerre ont donné naissance à des camions plus grands et plus maniables. La plupart sont équipés de freins électriques, et des expériences avec des systèmes de direction assistée promettent même aux plus imposants de pouvoir bientôt prendre la route. Mis à part les camions de fret ouverts ou fermés typiques, les styles à plateau et à citernes sont également disponibles. Leurs prix varient de 500 $ ou moins pour un petit camion jusqu'à 6 000 $ et plus pour un tracteur et sa remorque.
Des autocars capables de transporter jusqu'à quarante personnes sont disponibles. Ils sont équipés de freins à air et de transmissions électriques spéciales. Leur prix varie de 2 500 $ à 3 500 $.

Chevrolet International Model AC Truck
Quatre versions de ce camion léger largement utilisé sont proposées à la vente : le Sedan Delivery (catégorie berline), le Pickup, la Canopy ou Screen, et le Panel. Le pickup roadster est équipé d'une caisse intégrée de chargement.
Produit à partir de 1918, un camion Chevrolet type coûte de 495 $ à 695 $.

Sur l'eau

Les bateaux pliables
Les bateaux pliables, en toile avec une armature en bois, coûtent 29,95 $ ou plus. Ils ne sont pas particulièrement résistants, ni sûrs, mais avec un poids total de moins de 15 kilos (qui peuvent être divisés entre les porteurs) et une taille discrète une fois plié, ils sont particulièrement utiles lorsque l'espace et le poids sont des considérations primordiales. Habituellement mus à la rame ou à la pagaye, certains peuvent être équipés d'un petit moteur hors-bord.

Les modèles hors-bord
Particulièrement apprécié en Amérique, le moteur hors-bord original fut conçu en 1910. Monté ou détaché rapidement, il offre une souplesse et une facilité de réparation inouïes par rapport aux modèles in-bord. Les petits moteurs hors-bord à deux temps ont des tailles plus ou moins standards de 2, 4 et 8 chevaux. Le plus petit pèse 25 kilos et peut propulser une barque à rames à une vitesse de 10-13 km/h (MVT 8). Son prix est de 97,50 $. Les deux plus grands modèles (respectivement 189,50 $ et 279,50 $) sont recommandés uniquement pour les embarcations conçues spécialement.

Les vedettes ouvertes
Propulsées par un ou plusieurs moteurs in-bord, les vedettes ouvertes sont généralement des embarcations à grande vitesse. Profitant d'une conception hydrodynamique, elles sont utilisées pour des opérations de patrouille et de sauvetage, mais aussi par les contrebandiers et les trafiquants. Faisant généralement de 5 à 10 mètres de long, elles sont équipées de moteurs offrant une puissance de 6-30 chevaux et peuvent généralement atteindre des vitesses de 25 à 35 nœuds (50 à 60 km/h, MVT 12), certaines allant jusqu'à 55 nœuds (100 km/h, MVT 13). Ces vedettes ne sont pas destinées à passer de longues périodes en mer. Leurs moteurs puissants avalent le carburant à une vitesse effrayante et leur conception hydrodynamique à grande vitesse est un désavantage dans des eaux agitées.
Des bâches de protection peuvent être montées pour protéger l'équipage et les passagers du soleil et de la pluie. Leur coût est généralement de 75 $ les 30 cm.

Les bateaux de plaisance
Les bateaux de plaisance sont destinés à des voyages prolongés. Leurs coques en forme de V sont plus stables dans les mers agitées et leurs moteurs de plus faible puissance consomment moins de carburant, augmentant la distance de croisière possible. Faisant habituellement 6 mètres ou plus, les bateaux de plaisance sont mus par des moteurs de 10 à 20 chevaux et ont des vitesses de pointe de 8 à 10 nœuds (12 à 16 km/h, MVT 9). Les bateaux de style américain « Express » font de 7,50 à 15 mètres de long et, profitant de la capacité accrue en carburant, utilisent des moteurs de forte puissance pour atteindre des vitesses allant de 20 à 25 nœuds (35 à 50 km/h, MVT 11). En outre, les bateaux de croisière sont équipés sous le pont de cabines, de cuisines et de cabinets de toilette. Un bateau de 7,50 mètres peut facilement accueillir six passagers, plus si les conditions permettent de dormir sur le pont. Les navires de plaisance sont bien plus onéreux que les simples vedettes ouvertes et coûtent environ 125 $ dollars par 30 cm.

Les yachts
Les yachts se définissent comme tout grand bâtiment propulsé principalement par des voiles. Ils peuvent être munis d'un, de deux ou de plusieurs



mâts. Les embarcations à voiles sont des navires très délicats et finement ajustés, qui s'appuient sur leur forme et leur conception plutôt que sur la puissance brute des moteurs à combustion interne. Ils sont plus coûteux à construire et exigent une main experte pour les piloter. Une compétence pilotage (bateaux) minimum de 20 % est nécessaire pour manœuvrer correctement un yacht. La manipulation des multiples voiles, mâts, gouvernails et membres d'équipage requiert beaucoup plus d'habileté que de caboter avec un doris. Notez qu'il est de plus en plus commun d'équiper les yachts de petits moteurs auxiliaires pour les cas d'urgence et les manœuvres dans les ports. Ils sont rarement assez puissants pour aller à plus de 4-6 nœuds (8-11 km/h, MVT 7).

Les meilleurs yachts américains proviennent des chantiers navals de la Nouvelle-Angleterre, en particulier autour d'Essex, et sont construits par des familles depuis longtemps dans le secteur. Un yacht sur mesure, avec toutes ses voiles et son gréement, coûte de 200 $ à 250 $ les 30 cm ou plus en fonction des matériaux et accessoires qui le composent.

Dans les airs

Les trajets aériens commerciaux

Après avoir établi le réseau, la Poste américaine a vendu ses routes aériennes à 32 entrepreneurs privés transportant non seulement le courrier, mais également le fret express et les passagers. En plus des routes postales normales, les sociétés commerciales en ont affrété un certain nombre d'autres, pour traverser notamment l'Amérique du Sud et le Sud-Ouest.

Un voyage en avion n'est pas prohibitif : le prix moyen est de 60 cents les dix kilomètres, avec une vitesse moyenne d'environ 160 km/h (MVT 14), en tenant compte du temps de ravitaillement. En 1929, « la ligne Lindbergh » offre le premier service de côte à côte. Le vol des passagers ne se fait pas encore la nuit et, dans la soirée, on les fait descendre et on les transporte en car pour une correspondance ferroviaire. Voyageant par chemin de fer durant la nuit, le lendemain matin, les passagers débarquent et sont transportés vers l'aérodrome le plus proche. Le prix est de 335 $ pour un aller simple.

Les avions taxis

Des services d'avions-taxis sont également disponibles. Les pilotes privés aux commandes de leurs propres appareils proposent souvent des services charter pour des destinations qu'on ne trouve pas sur les routes commerciales régulières. Les tarifs sont généralement de 1,60 $ les dix kilomètres pour un avion de taille moyenne capable de transporter trois personnes en plus du pilote.

Le bradage des itinéraires du service postal aérien a donné naissance à de nouvelles entreprises comme National Air Transport et Boeing Air Transport. Des fusions créèrent plus tard les entreprises appelées TWA, Eastern Air Lines et American Airlines. Les services tels que les stewards, les toilettes à bord, les ceintures de sécurité, et les repas proposés en vol ne sont pas introduits avant les années trente, mais le voyageur que ne dérangent ni le bruit, ni le froid, ni le risque en général, trouvera souvent dans les petites compagnies aériennes le moyen le plus rapide pour aller d'un endroit à un autre.

Les aéronefs privés

Un avion privé peut être considéré comme un luxe, mais il n'est cependant pas hors de portée du porte-monnaie d'un riche investigateur. Un appareil destiné à l'entraînement, issu du surplus militaire, peut par exemple être acquis pour la modique somme de 300 $. Les frais d'entrepôt, de carburant, d'entretien, de décollage et d'atterrissage relèvent légèrement la note finale.

La décennie voit de grandes avancées dans la conception des avions. À la fin de la Grande Guerre, la plupart sont des biplans simples à cockpit ouvert construits avec du bois, du fil de fer, et de la soie. En 1930, des monoplans entièrement clos, à multimoteurs, capables de transporter dix personnes ou plus sans escale sur des centaines de kilomètres dans un relatif confort, sont construits entièrement en métal. Cependant, la production de l'aviation américaine reste loin derrière celle de nombreux pays européens. En 1928, l'Amérique ne produit que 5 000 avions, dont près de la moitié sont de peu coûteux biplans à cockpit ouvert. Du reste, seulement quatre-vingt-cinq étaient des monoplans de conception avancée à cockpit fermé, et seulement soixante étaient de taille pour le transport.

Un avion typique est capable d'atteindre une vitesse de croisière allant de 112 à 160 km/h (MVT 14), avec un rayon d'action de 400 à 650 kilomètres. Toutefois, les avions peuvent être personnalisés pour répondre aux besoins de leur utilisateur. Des moteurs plus grands et plus puissants peuvent être installés pour augmenter la vitesse, ainsi que des réservoirs de carburant supplémentaires pour améliorer le rayon d'action. Le poids du carburant supplémentaire signifie de toute façon moins de capacité en passagers ou en fret, et



peut également modifier radicalement les caractéristiques de vol de l'avion. Tout ceci doit être pris en compte lors d'éventuelles modifications.

Les hydravions

Les hydravions à flotteurs et à coque sont des appareils pouvant décoller et atterrir sur l'eau. Ils ne sont pas limités par les pistes d'atterrissage de longueur normale. Ils sont parmi les plus grands et les plus puissants avions existants.

Ceux à flotteurs ressemblent à des avions petits ou médiums typiques (jusqu'à 5 tonnes), mais équipés de flotteurs au lieu de roues. Ces flotteurs diminuent à la fois la capacité de chargement et la vitesse maximale de 10 %. Le record de vitesse du monde de 452 km/h (MVT 17) est atteint en octobre 1927 par un hydravion de construction britannique.

Les hydravions à coque sont de gros avions dont la coque pénètre directement dans l'eau. L'un des plus grands pèse plus de 15 tonnes et a une puissance de plus de 2 600 chevaux. Raisonnablement manœuvrables en mer, les hydravions à coque peuvent se poser dans le mauvais temps pour laisser passer la tempête, puis redécoller.

Avro 504K

Des milliers d'exemplaires de ce biplan biplace ont été fabriqués entre 1916 et 1918. Après la guerre, beaucoup se sont retrouvés dans les mains de cascadeurs et autres artistes de l'aviation. L'Avro a vu son service s'étendre progressivement dans le monde entier, jusqu'au Japon, en Australie, en Europe et en Amérique du Sud, ainsi qu'aux États-Unis. Avion polyvalent, le 504 peut être équipé des dispositifs d'atterrissage de type ski ou flotteur en plus de l'équipement normal. Des versions militaires emmenaient une mitrailleuse synchronisée.

Le prix standard d'usine en Angleterre est d'environ 868 £ (3 900 $ US) sans moteur, 907 £ (4 300 $ US) avec un moteur rotatif Clerget de 130 chevaux, légèrement moins cher avec un Le Rhone rotatif de 110 chevaux. Les civils pouvaient souvent les acheter au prix de 650 £ (2 900 $ US) moteur inclus. Propulsé par le Clerget, l'Avro peut atteindre une vitesse maximale de 152 km/h (MVT 14) et a une autonomie de 400 kilomètres.

Curtiss JN-4 « Jenny »

Biplan à cockpit ouvert, le Jenny dispose de sièges en tandem pour deux passagers, avec double commande. Le biplan JN-4 est l'avion le plus courant de l'armée américaine au cours de la première partie de la décennie. Des milliers de pilotes se sont formés sur le Jenny durant la Grande Guerre et au cours des années qui suivirent. Appareil fiable, c'est le premier avion produit en masse aux États-Unis. Au début de l'année 1916, environ 7 280 étaient fabriqués, dont 4 800 uniquement pour l'armée américaine. Après la guerre, un Jenny de seconde main peut être acheté pour la modique somme de 50-600 $ et il est couramment utilisé par les cascadeurs dans leurs spectacles itinérants. Propulsé par un moteur Curtiss développant 90 chevaux, le Jenny a une vitesse de pointe de 120 km/h (MVT 13) et une autonomie de 240 kilomètres.

Farman F.60 Goliath

Conçu en 1919, le Goliath français fut le premier vrai avion de ligne commercial. Avec un équipage de deux membres et des sièges pour douze passagers, ce biplan bimoteur a commencé un service aérien régulier entre Paris et Londres en 1920, et arbore un excellent niveau de sécurité. Le Goliath est alimenté par des moteurs jumeaux Salmson qui développent une puissance combinée de 520 chevaux. Il peut atteindre une vitesse de croisière de 120 km/h (MVT 13) et a une autonomie de 400 kilomètres.

Felixstowe F.2A

Hydravion à coque conçu pour les patrouilles maritimes et la lutte anti-sous-marine en 1917, le biplan F.2A fut responsable de la destruction de plusieurs sous-marins allemands, ainsi que de quelques zeppelins. L'armement militaire standard incluait de quatre à sept mitrailleuses Lewis, plus des supports accueillant deux bombes de plus de 100 kg chacune. Cet avion, désarmé, peut être acquis à des prix raisonnables comme surplus militaire. Il fait un transporteur de fret ou de passagers efficace. Le F.2A peut accueillir six personnes et est propulsé par des moteurs jumeaux Rolls Royce développant une force combinée de 690 chevaux. Il a une vitesse de pointe de 152 km/h (MVT 14) et une autonomie de 800 kilomètres.

Sopwith 7F.1 Snipe

Successeur du célèbre Sopwith Camel, le chasseur biplan Snipe a pris du service en 1917. Après la guerre, il a été conservé par la RAF pour être utilisé comme appareil destiné à l'entraînement jusqu'en 1926. S'il est parfois disponible en tant que surplus militaire, son utilité est limitée par son caractère monoplace et sa capacité de transport de cargaison minimale. Les versions militaires de combat sont généralement équipées d'une paire de mitrailleuses synchronisées Vickers installées au-dessus du moteur. Propulsé par un moteur Bentley de 230 chevaux, le Snipe a une vitesse de pointe de près de 200 km/h (MVT 15) et une autonomie de 480 kilomètres.

Junkers F 13

Ce monoplan monomoteur entièrement en métal est de conception très en avance sur son temps. Bien que le cockpit soit ouvert, le compartiment passager est hermétiquement fermé, avec des sièges bien rembourrés. Conçu spécifiquement pour le marché civil, 322 exemplaires sont construits entre 1919 et 1932, certains d'entre eux utilisés par les forces aériennes nationales en tant que transporteurs de fret. Le F 13 est le premier avion de ce type à être équipé de ceintures de sécurité et peut utiliser roue, flotteur, ou train d'atterrissage de type ski. Pouvant accueillir quatre passagers en plus des deux membres d'équipage, le Junkers est propulsé par un moteur

Junkers F 13



BMW de 185 chevaux. Sa vitesse de croisière est de 140 km/h (MVT 14) et son autonomie de 700 kilomètres.

De Havilland Moth
Ce biplan au succès immense est un aéronef sportif à faible coût ayant bénéficié de nombreuses améliorations tout au long de son cycle de production. Les dernières versions, avec des moteurs améliorés, sont surnommées Gypsy Moth et Tiger Moth. Un Gypsy Moth piloté par Amy Johnson accomplit le premier vol en solitaire d'Angleterre vers l'Australie réalisé par une femme. Des milliers de ces appareils sont destinés à entrer en service comme appareils d'entraînement de base dans les premiers jours de la Seconde Guerre mondiale. Avec deux places et propulsé en général par un moteur Cirrus de 60 chevaux, le Moth atteint une vitesse de pointe de 145 km/h (MVT 14) et dispose d'une autonomie de croisière de 240 kilomètres.

Les armes à feu

Les armes de poing

Le Remington Double Derringer M95
Derringer classique à double canon, le M95 possède deux canons superposés, tirant chacun une petite cartouche à percussion annulaire calibre .41. Bien qu'on ne puisse pas tirer simultanément avec les deux canons, on les décharge facilement tous les deux en l'espace d'un seul round. Il est plutôt imprécis et sa portée de base est de 3 mètres.
Produit à partir de 1866, il coûte 60 $ dans les années 1920.
Portée 10 mètres, cadence 2 coups par round, capacité 2, dégâts 1D10, panne 100.

Colt Single Action Army Revolver M1873
Surnommé « le Pacificateur » ou le « Frontier Six-Shooter », ce Colt à un coup est un classique du Far West. Son calibre classique est de .45, mais l'arme a également été fabriquée dans une large gamme allant du .22 à percussion annulaire et au-dessus. Les longueurs de canon les plus courantes sont de 4,75 pouces (12 cm) pour le modèle civil et 7,5 pouces (18 cm) pour le modèle de cavalerie, mais le fameux « Buntline spécial » présentait un canon 12 pouces (30 cm) sur mesure. Produit jusqu'en 1940, cette arme de poing a été largement utilisée dans l'armée, la police et les secteurs civils.
Produit à partir de 1872, il coûte 50 $ dans les années 1920.
Portée 15 mètres, cadence 1 tir par round (arme à un coup), capacité 6, dégâts 1D10 + 2 (.45) ou 1D6 (.22), panne 100.

Colt .45 Automatic M1911
D'abord adoptée par l'armée en 1911, cette arme de poing très populaire a été en service dans de nombreuses guerres, forces de police et dans les secteurs civils. Utilisant la puissante cartouche .45 ACP, cette arme possède une excellente puissance d'arrêt. Elle dispose d'un chargeur amovible de sept munitions qui se charge dans la poignée. Elle est extrêmement fiable, y compris dans des conditions défavorables.
Produite à partir de 1911, elle coûte 40 $.
Portée 15 mètres, cadence 3 tirs par round, capacité 7, dégâts 1D10+2, panne 100.

Pistolet Mauser « Broomhandle » M1912
L'une des armes de poing les plus caractéristiques jamais produites, le semi-automatique « Broomhandle » tire son nom de son étroite poignée en bois. Ce Mauser est apparu en 1896 et a été

Les parachutes

L'usage des parachutes se généralise à partir de 1921, bien que les pilotes allemands les aient déjà utilisés dans les derniers jours de la guerre. Le modèle développé par l'armée américaine en 1919 s'avéra être le plus populaire. Pesant 8 kg, il est porté sur les fesses et sert de coussin de siège en vol. Des modèles portés dans le dos ou aux genoux sont également disponibles, parfois préférés par l'aviateur dont les fonctions requièrent qu'il se déplace. Fabriqué presque entièrement en soie, un parachute coûte entre 35,95 $ et 45,95 $. Il est constitué d'un parachute principal de 6 à 9 mètres de diamètre et d'un petit parachute de réserve d'un mètre de diamètre, qui émerge en premier et libère le parachute principal. Un parachute est correctement emballé lorsqu'il est acheté. Son remballage doit être correctement réalisé - à l'aide de la compétence pilotage (avions) - afin de s'assurer qu'il rentre comme il faut dans son emballage de toile, et se redéploie correctement lors de la prochaine utilisation.
Les surplus militaires mettent également à disposition des fusées éclairantes à parachute. Ces fusées normales à combustion rapide attachées à des parachutes peuvent être lâchées depuis un avion et utilisées pour éclairer de vastes zones, rendant possible la recherche de suspects ou la prise de photographies. Elles valent 1,95 $ chacune.
N'importe qui peut apprendre en quelques minutes les principes fondamentaux de l'utilisation d'un parachute. Faire en sorte que les sangles soient serrées (en particulier entre les jambes) et savoir comment tirer la poignée d'ouverture sont les deux seules choses à savoir avant de sauter en parachute au débotté. Les deux façons prescrites pour sauter en toute sécurité sont en « décollage » et en « chute libre ». Les deux nécessitent que le parachutiste monte sur une aile jusqu'à ce qu'il soit sûr d'éviter la queue de l'avion. Avec la méthode du décollage, le parachutiste s'accroche à l'avion tout en tirant la poignée d'ouverture, la résistance du parachute émergent lui permettant de se déployer. La méthode en chute libre implique pour sa part de sauter de l'avion et de chuter sur une certaine distance avant de tirer la poignée d'ouverture et de déployer le parachute. Même s'il y a des inquiétudes sur les effets de la chute libre prolongée, des chutes de 1 220 mètres ont été réalisées sans effets néfastes apparents.
Les parachutes exigent un minimum de 50 mètres pour se déployer et entrer pleinement en fonction, 75 mètres étant considéré comme l'altitude minimale de sécurité. Des sauts en parachute depuis une altitude aussi élevée que 7,6 km ont été réalisés avec succès. Le parachutisme correctement effectué et en toute sécurité ne requiert pas de compétence spécifique.
Un parachute, lors d'une descente, se met parfois à osciller. S'il n'est pas maîtrisé, il peut alors se balancer avec trop d'amplitude et s'affaisser. On contrôle l'oscillation en tirant sur les suspentes, de manière à amortir l'inertie de basculement du parachute. Un parachute peut être orienté jusqu'à un certain degré. En tirant les suspentes sur un côté, le parachute tend à aller dans cette direction. Notez que cette méthode augmente la vitesse de la descente et doit être évitée à l'approche du sol. Mais elle peut permettre à un parachutiste d'éviter des arbres, de grands bâtiments ou des lignes électriques.
Un atterrissage en douceur assure que le parachutiste s'en sorte indemne. Ce dernier tombe à une vitesse de 5 à 7 mètres par seconde, et, en fonction de son poids, l'impact est l'équivalent d'un saut d'une hauteur d'un à trois mètres. La tendance naturelle est de sous-estimer la distance au sol, ce qui entraîne le parachutiste à relever ses jambes trop tôt et à atterrir en mauvaise position. Des vents latéraux soudains au niveau du sol peuvent tirer un parachute de côté et provoquer une foulure de cheville si l'atterrissage est rude. Se poser sur l'eau est plus sûr et se fait en se détachant au ras de l'eau, puis en sautant du parachute lorsqu'on se trouve de deux à trois mètres au-dessus de la surface. Enfin, une fois au sol, un vent fort peut gonfler le parachute et éventuellement faire glisser le parachutiste sur le sol. Le gardien peut exiger un test de DEX pour certaines de ces situations.

constamment remis à jour depuis. Il est disponible dans toute une gamme de calibres différents, dont le 9 mm parabellum et une version chinoise qui accepte les cartouches .45 ACP. Une version espagnole, l'Astra M900, fait son apparition en 1928. La plupart des modèles acceptent une crosse d'épaule.
La poignée de cette arme est trop mince pour pouvoir accueillir un chargeur, qui est en fait monté devant le pontet. Peu maniable et coûteux à fabriquer, le Broomhandle fut relégué aux troupes auxiliaires pendant la Seconde Guerre mondiale. Dans les années 1920, il est surtout utilisé par le personnel de la police et les forces de sécurité.
Produit à partir de 1896, il coûte 50 $ dans les années 1920.
Portée 10 mètres, cadence 3 tirs par round, capacité 10, dégâts 1D10 + 2, panne 100.

Revolver semi-automatique Webley-Fosbery
Arme unique, le Webley utilise la force de son recul pour faire tourner la chambre plutôt que la gâchette, ce qui en fait le seul revolver semi-automatique sur le marché. Malgré son rejet par l'armée britannique, il est fabriqué jusqu'en 1939 dans deux modèles, de calibres .38 et .455. Le Webley Fosbery est sujet à l'enrayement, à moins d'être maintenu propre, mais, contrairement à la plupart des revolvers, il dispose d'une sécurité.
Produit à partir de 1901, il coûte 50 $.
Portée 15 mètres, cadence 3 tirs par round, capacité 8, dégâts 1D10 (.38) ou 1D10+2 (.455), panne 97-100.

Les fusils

Winchester M1895
Ce modèle populaire a été produit entre 1895 et 1931. Ce fut l'un des fusils emmenés par Theodore Roosevelt lors de son safari en Afrique. Conçu avec un mécanisme de levier, il abandonne son magasin tubulaire habituel pour un magasin non amovible classique, situé sous la chambre, devant le pontet. Cela réduit la capacité de l'arme à quatre munitions, cinq dans la version britannique de calibre .303. Les autres calibres manufacturés incluent un Spitzer 7,62 mm réalisé pour le gouvernement russe pendant la Première Guerre mondiale, la seule version incorporant un chargeur amovible.
Les longueurs de canons comprennent les habituels 30, 28 et 24 pouces (76, 71 et 60 cm), ainsi qu'une version longue portée encombrante de 36 pouces (91 cm) et un modèle carabine de 22 pouces (81 cm). Ce dernier n'est disponible que dans les calibres .30-30, .30-06, et .303 britannique. La plupart des versions militaires disposent d'ergots pour installer une baïonnette de 20 cm.
Produit à partir de 1895, il coûte 80 $ dans les années 1920.
Portée 110 mètres, cadence 1 tir par round, capacité 4, dégâts 2D6+4 (.30-30, .30-06 ou 7,62 mm), panne 99-100.

Fusil Mauser M1898
Disponible en deux versions, fusil et carabine, ce successeur du M1888 est peut-être le *nec plus ultra* du concept de fusil à verrou. Utilisant la puissante cartouche Mauser 7.92 mm, un magasin amovible de cinq munitions permet un rechargement rapide. Le M1898 accueille plusieurs types de baïonnettes, dont la fameuse « lame de boucher » avec des dents de scie. Cette arme a été produite en quantités massives et s'est avérée aussi bien capable d'abattre le gros gibier que de faire la guerre.
Produit à partir de 1898, il coûte 80 $ dans les années 1920.
Portée 110 mètres, cadence 1 tir par round, capacité 5, dégâts 2D6+4, Panne 99-100.

Fusil « Springfield » M1903
Ce robuste fusil à verrou, modèle régulier des troupes américaines durant la Grande Guerre, était une copie proche du Mauser M1898. Après 1906, son calibre standard était la cartouche .30-06 insérée dans un magasin de cinq cartouches. La longueur du canon est courte, de 60 cm. Ces modèles sont toujours prisés par les tireurs d'élite.
Produit à partir de 1903, il coûte 80 $ dans les années 1920.
Portée 110 mètres, cadence 1 tir par round, capacité 5, dégâts 2D6+4, Panne 99-100.

Fusil Lee-Enfield Mark III
Fusil de remplacement pour la série obsolète Lee Metford, ce fusil britannique utilise la cartouche anglaise de calibre .303. Il dispose d'un mécanisme à verrou rotatif, mais profite d'un magasin de dix cartouches lui permettant de tirer plus longtemps. Le Mark III fut le plus commun des Lee-Enfield de la Première Guerre mondiale.
Produit à partir de 1907, il coûte 10 $.
Portée 110 mètres, cadence 1 tir par round, capacité 10, dégâts 2D6+4, panne 100.

Les fusils de chasse

Remington M1889
Dernier d'une série ayant débuté avec le M1883, ce fusil à canon double avec marteau apparent est disponible en calibres 10, 12, et 16, avec une longueur du canon comprise entre 71 et 81 cm. Lorsque leur production a cessé en 1909, plus de 37 500 de ces armes avaient été produites.
Produit à partir de 1889, il coûte 45 $.
Portée 50 mètres, cadence 2 tirs par


Remington Double Derringer M95
Colt Single Action Army Revolver M1873
Winchester M1895
Colt .45 Automatic M1911
Mauser « Broomhandle » M1912
Fusil Mauser M1898
Fusil « Springfield » M1903
Revolver semi-automatique Webley-Fosbery
Fusil Lee-Enfield Mark III

round, capacité 2, dégâts 1D10+5 (calibre 16), 1D10+6 (calibre 12), 1D10+7 (calibre 10), 4D6/2D6+1/1D6 (chevrotines de calibre 10 à 10/20/50 mètres), 4D6/2D6/1D6 (chevrotines de calibre 12 à 10/20/50 mètres) ou 2D6+2/1D6+1/1D4 (chevrotines de calibre 16 à 10/20/50 mètres), panne 100.

Fusils de chasse Winchester M1887 et M1901
Ce fusil de chasse à levier fut populaire malgré son apparence étrange, pour ne pas dire laide. Deux modèles ont été produits : le M1887 de calibres 10 et 12 à poudre noire et le M1901 de calibre 10 à poudre sans fumée. Tous deux disposent de magasins tubulaires de cinq cartouches. En 1898, les deux versions furent disponibles en versions anti-émeutes à canon court. La longueur des canons anti-émeutes est de 76 et 81 cm. Plus de 75 000 de ces fusils ont été produits avant que leur fabrication ne cesse en 1920. Ils représentent le seul calibre 10 que Winchester ait jamais conçu.
Produit à partir de 1897 et 1901, il coûte 50 $.
Portée 50 mètres, cadence 2 coups par round, capacité 5, dégâts 1D10+6 (calibre 12), 1D10+7 (calibre 10) ou 1D6/2D6/4D6 (chevrotines à 10/20/50 mètres), panne 100.

Winchester M1897
Conçue pour remplacer le problématique M1893, cette arme rencontra un énorme succès. C'est un fusil à pompe avec marteau apparent, et plus d'un million ont été produits entre 1897 et 1957. Des milliers d'exemplaires de cette arme de chasse populaire qui vit une grande utilisation dans le secteur civil pour les tranchées servirent dans l'armée, tandis qu'une version anti-émeutes était commercialisée à destination des forces de police. Les versions de chasse arborent une longueur de canon allant de 66 à 76 cm, tandis que les versions anti-émeutes et de tranchées sont équipées de canons d'une longueur de 50 cm. La version pour les tranchées dispose d'un canon court et d'un ergot pour baïonnette. Disponibles en calibres 12 ou 16, tous les M1897 disposent de magasins tubulaires de 5 cartouches installés en dessous du canon.
Produit à partir de 1897, il coûte 45 $.
Portée 50 mètres, cadence 2 coups par round, capacité 5, dégâts 1D10+6 (calibre 12), 1D10 + 7 (calibre 10), 1D6/2D6+1/4D6+2 (chevrotines de calibre 10 à 10/20/50 mètres) ou 1D6/2D6/4D6 (chevrotines de calibre 12 à 10/20/50 mètres), panne 100.

Winchester M1912
Cette arme courante, un fusil à pompe dépourvu de chien externe, est disponible en calibres 12, 16, et 20 (calibre 28 en 1934). Des versions anti-émeutes et pour tranchées furent pour la première fois produites en 1918. Le fusil anti-émeutes est assez commun, mais après la fin de la Grande Guerre, le modèle de tranchée doit être spécialement commandé.
Produit à partir de 1912, il coûte 70 $.
Portée 50 mètres, cadence 2 tirs par round, capacité 5, dégâts 1D10+5 (calibre 16), 1D10+6 (calibre 12), 1D10+7 (calibre 10), 1D6/2D6+1/4D6+2 (chevrotines de calibre 10 à 10/20/50 mètres), 1D6/2D6/4D6 (chevrotines de calibre 12 à 10/20/50 mètres) ou 1D4/1D6+1/2D6+2 (chevrotines de calibre 16 à 10/20/50 mètres), panne 100.

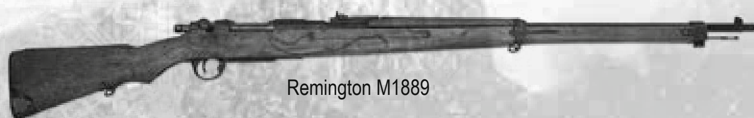
Les mitraillettes

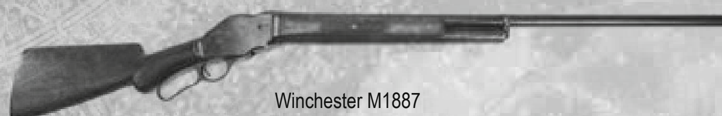
Bergmann MP18I
Cette arme a été développée vers la fin de la Grande Guerre. De calibre 9 mm Parabellum, elle tire en automatique à une cadence de tir fixe de 350 à 500 coups à la minute, à partir d'un chargeur à tambour de 20 cartouches. Le MP28II est une version ultérieure, développée dans le secret en violation des conditions imposées par la capitulation de l'Allemagne. Il dispose de modifications internes mineures, d'une meilleure visée et d'un choix possible entre un magasin de 20 ou 30 cartouches, ou un tambour de 32 cartouches « escargot ». Un sélecteur permet de choisir un tir entièrement automatique ou semi-automatique.
Produit à partir de 1918, il coûte 1 000 $ + marché noir.
Portée 20 mètres, cadence 2 coups par round ou entièrement automatique, capacité 20/30/32, dégâts 1D10, panne 96-100.

Thompson M1921
La M1921 est une version modifiée du modèle original introduit en 1919. Cambrée pour la cartouche .45 ACP, la « Tommy gun » utilise soit des chargeurs droits de 20 et 30 cartouches, soit des chargeurs camemberts plus encombrants de 50 et 100 cartouches. Elle a une cadence de tir de 800 coups par minute. Le modèle 1928 dispose d'une poignée à l'avant (à la place de la poignée-pistolet d'origine) et a une cadence de tir réduite à 650 coups par minute.
Produit à partir de 1921, il coûte 1 000 $ ou plus au marché noir.
Portée 20 mètres, cadence 1 coup par round ou entièrement automatique, capacité 20/30/50/100, dégâts 1D10 + 2, panne 96-100.

Les mitrailleuses

Lewis Mark I
La mitrailleuse Lewis a fait ses débuts en Belgique en 1913, peu de temps après avoir fait son chemin dans les arsenaux de


Remington M1889


Winchester M1887


Winchester M1897


Winchester M1912


Bergmann MP18I


Thompson M1921

l'Angleterre, des États-Unis et du Japon. Chambré pour les calibres .30-06 ou .303 britannique, le fusil-mitrailleur Lewis est alimenté par un tambour circulaire de 97 cartouches monté horizontalement au-dessus du canon. Bien qu'il dispose d'une crosse d'épaulement, le poids chargé de la mitrailleuse Lewis de 21 kg rend son court bipied et une position de tir sur le ventre presque indispensables. Elles sont particulièrement sujettes à l'enrayement.
La mitrailleuse Lewis est régulièrement installée sur les avions, montée sur un système rotatif et actionnée par un passager. Ce dernier se dispense habituellement de la crosse d'épaulement et opte pour le grand tambour de 97 cartouches. L'arme tire à une cadence de 450 à 500 coups à la minute.
Produit à partir de 1912, il coûte 3 000 $ + marché noir.
Portée 110 mètres, cadence automatique, capacité 27 (épaule) ou 97 (tambour), dégâts 2D6+4, panne 96-100.

Fusil-mitrailleur Browning M1918 Automatic
Le célèbre BAR (pour Browning Automatic Rifle) a fait ses débuts en 1918. Chambré pour des munitions de calibre .30-06, il pèse ses bons 7 kg, mais, avec l'aide de sa sangle, on peut encore le tenir et tirer avec depuis une position debout. Un sélecteur permet de choisir un tir semi-automatique ou entièrement automatique. Il utilise un magasin droit de 20 cartouches.
Produit à partir de 1918, coûte 800 $ + marché noir.
Portée 90 mètres, cadence 1, 2 ou automatique, capacité 20, dégâts 2D6+4, panne 100.
Vickers .303
Alimentée par bande-chargeur et montée sur un lourd trépied, la Vickers britannique a été introduite pour la première fois en 1912. Tirant une cartouche de calibre .303, elle a une cadence de 450 à 500 coups par minute. Refroidis à l'eau, les premiers modèles avaient un problème avec la vapeur sortant du canon et obscurcissant la vision du tireur.
Les modèles ultérieurs ont corrigé ce défaut. Cette arme est dotée de deux poignées pistolet, la gâchette étant enfoncée par les pouces. Une version spéciale, refroidie par air, est adaptée aux aéronefs.
Produit à partir de 1912, il coûte 5 000 $ + marché noir.
Portée 110 mètres, cadence entièrement automatique, capacité 250, dégâts 2D6+4, panne 99-100.

Biographies des années 1920

Aventuriers

Charles Lindbergh, aviateur, 1902-1974
Lindbergh est resté célèbre comme aviateur, mais aussi comme inventeur amateur et, plus tard, membre du mouvement pacifiste. Il est né à Détroit, dans le Michigan, mais a grandi dans le Minnesota. Son père, Charles Augustus Lindbergh Sr, fut membre de la chambre des représentants des États-Unis du 6e district du Minnesota de 1907 à 1917. Charles Jr est brièvement allé à l'Université du Wisconsin, puis s'est inscrit à un cours de pilotage. En 1923, il faisait son premier vol en solitaire, et, un an plus tard, devenait cadet de l'US Air Service Reserve.
En 1927, alors qu'il était employé sur une route aéropostale entre Chicago et Saint-Louis, Lindbergh décida de tenter de remporter la récompense de 25 000 $ offerte par un homme d'affaires new-yorkais à la première personne qui parviendrait à traverser l'Atlantique sans escale. Avant de tenter cet exploit, Lindbergh réalisa d'abord un record de côte à côte en 21 heures et 20 minutes, avec seulement un bref arrêt à Saint-Louis. Le 21 mai 1927, Lindbergh atterrissait à Paris, où il fut pris d'assaut par les spectateurs. Il continua à gagner récompenses et éloges de la part de toute l'Europe et des États-Unis, le *New York Times* lui versant 250 000 $ pour obtenir les droits de son histoire. Lindbergh prolongea lui-même sa légende en écrivant un ouvrage sur son vol. Lui et son avion, « Le Spirit of St. Louis », parcoururent les États-Unis à son retour et il devint un héros national.
Lindbergh épousa ensuite l'écrivaine Anne Morrow, en 1929, mais en 1932 le couple dut affronter une véritable tragédie lorsque leur aîné fut enlevé et assassiné. Ce « crime du siècle » amorça le développement de ce qu'on appelle maintenant les « Lois Lindbergh », qui stipulent que l'enlèvement inter-États est considéré comme un crime fédéral.
Les Lindbergh déménagèrent ensuite en Europe, où Charles aida un chirurgien français à inventer un cœur artificiel. De retour aux États-Unis, Lindbergh devint conseiller auprès de nombreuses organisations et comités aéronautiques, mais au cours de la Seconde Guerre mondiale, ses sentiments pacifistes le mirent en porte à faux avec le président Franklin Delano Roosevelt. Après la guerre, il poursuivit son travail de conseil et remporta de nombreux prix d'aviation, ainsi que le prix Pulitzer pour son autobiographie, *The Spirit of St. Louis*.
Frank Buck, chasseur professionnel, 1884-1950
Né à Gainesville, au Texas, Buck est l'archétype même du chasseur de gros gibier. Sa première expédition, en 1911, l'emmena en Malaisie et à Singapour.


Browning M1918 Automatic


Vickers .303


Lewis Mark I


Charles Lindbergh

Ses safaris ultérieurs le conduisirent dans le monde entier à la recherche d'animaux sauvages, qu'il capturait vivants et vendait à des zoos et des cirques. Au total, il captura plus de 25 000 spécimens dans toute sa carrière, y compris un tigre mangeur d'hommes et le record du plus grand cobra royal. Il écrivit ses expériences dans des livres tels que *Bring 'Em Back Alive* (1931) et, plus tard, a continué à faire des films.

Roald Amundsen, explorateur, 1872-1928

Amundsen est un explorateur polaire célèbre pour sa découverte du pôle Sud en 1911 et du passage du Nord-Ouest en 1906. Plus tard, de 1918 à 1920, il navigua sur le passage du Nord. Amundsen était né à Oslo, en Norvège, et rejoignit plus tard l'armée. Navigateur expert, il fit entre 1897 et 1928 de nombreux voyages maritimes et aériens. En 1910, il avait prévu d'être le premier à atteindre le pôle Nord, mais en apprenant que l'amiral Robert Peary venait d'y parvenir, il tourna son attention vers le pôle Sud. Lui et ses compagnons atteignirent le pôle en décembre de 1911, en battant l'équipe de l'explorateur britannique Robert F. Scott de quatre semaines. La malchance de Scott tourna à la tragédie lorsque son équipe mourut de froid pendant son retour.

Amundsen survola en dirigeable le pôle Nord en compagnie de l'Américain Lincoln Ellsworth et du général italien Umberto Nobile en 1926, quelques jours seulement après le vol en solitaire de l'amiral Richard E. Byrd. Amundsen périt en 1928, après être parti en avion à la recherche de Nobile, dont on n'avait plus de nouvelles de l'expédition au pôle Nord depuis plusieurs semaines. Nobile fut ensuite secouru.



Roald Amundsen

Ernest Shackleton, explorateur, 1874-1922

Shackleton est une figure fondamentale de l'histoire de l'exploration antarctique. En 1901-1904, il participa à l'expédition Discovery menée par Robert Falcon Scott, mais dut être renvoyé chez lui pour des raisons de santé. Il retourna en Antarctique en tant que chef de l'expédition Nimrod en 1907, où lui et ses trois compagnons se dirigèrent vers le sud pour établir un record de la latitude la plus au sud du Pôle Sud. À son retour, le roi Édouard VII anoblissait Shackleton.

Une fois qu'Amundsen eut atteint le Pôle Sud en 1911, Shackleton chercha à accomplir l'objectif restant de l'aventure en Antarctique : traverser le continent de mer à mer, via le pôle. Il rassembla des financements et des soutiens pour cette expédition Endurance (1914-1917), mais le sort se mettrait en travers de sa route. Son navire, *L'Endurance*, resta en effet coincé dans la banquise et finit par couler. Lui et ses hommes furent contraints d'établir un campement sur la banquise et de braver les cruelles mers glaciales pour atteindre l'île inhospitalière de l'Éléphant (ils n'avaient pas foulé la terre ferme depuis 497 jours). N'ayant aucune chance d'être secourus, Shackleton et cinq hommes montèrent dans un canot de sauvetage pour demander de l'aide, en laissant le reste du groupe sur l'île. Ils naviguèrent sur 1 500 km vers la Géorgie du Sud, pour finalement arriver du mauvais côté de l'île, ce qui impliquait qu'il leur fallait traverser une chaîne de montagnes pour atteindre le point de civilisation le plus proche : la station baleinière. Shackleton organisa aussitôt un sauvetage des hommes encore présents sur l'île de l'Éléphant ; mais il faudra quatre tentatives pour les atteindre. De manière incroyable, Shackleton ne perdit finalement pas un seul membre de son équipe.

Il organisera une dernière expédition, au Pôle Sud, en 1921. Cette expédition Shackleton-Rowett avait été constituée pour mener des expériences et des enquêtes scientifiques. Shackleton ne revint jamais. Il mourut d'une crise cardiaque alors qu'il se trouvait sur un navire en Géorgie du Sud, avant que l'expédition ne puisse lancer ses travaux. À la demande de son épouse, Shackleton fut enterré dans l'Antarctique.



Ernest Shackleton

Artistes et concepteurs

Frank Lloyd Wright, architecte, 1867-1959

Au cours d'une carrière de plus de soixante ans, Frank Lloyd Wright conçut plus de six cents bâtiments et fut salué comme l'un des plus grands architectes au monde. Né dans le Wisconsin, il fréquenta, mais sans obtenir de diplôme, l'Université du Wisconsin. En 1887, Wright obtint un emploi de dessinateur et de concepteur au bureau de Chicago du célèbre architecte Louis Sullivan. Après six ans comme élève de Sullivan, Wright vola de ses propres ailes et conçut de nombreuses demeures dans et autour de Chicago. Là, il développa ce qu'il a appelé des maisons de « style prairie » : de longs bâtiments à un niveau avec des salles intérieures reliées librement les unes aux autres sans portes entre les deux. En 1911, il construisit sa propre maison, Taliesin, à Spring Green, dans le Wisconsin. Dans les années 1930, il continua à expérimenter de nouveaux styles de constructions et inventa des éléments de base modernes comme l'auvent pour voiture. En 1932, Wright fonda la Taliesin Fellowship, une école d'architecture située à Spring Green. Il construisit sa résidence d'hiver, Taliesin West, à Phoenix, en Arizona, en 1938. Parmi les nombreux bâtiments publics conçus par Wright, il y a le Musée Guggenheim de New York. Il a écrit un certain nombre de livres, d'articles dans des magazines sur l'architecture, ainsi que *An Autobiography* en 1943.

Salvador Dali, peintre, 1904-1989

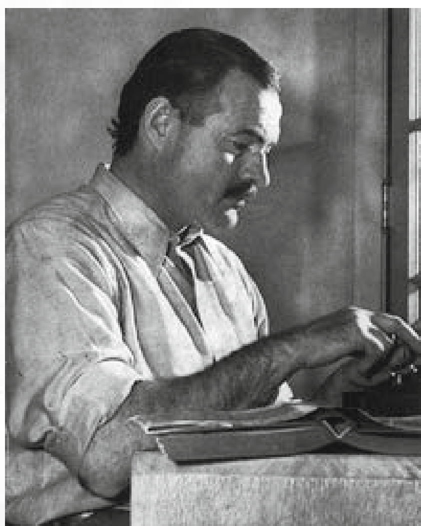
Dali est né en Espagne sous le nom de Salvador Felipe y Jacinto Dali y Domenech. Fils d'un éminent avocat, il étudia par intermittence de 1921 à 1926 à l'Académie des Beaux-Arts de Madrid. Figure flamboyante, il fut expulsé de l'académie et, plus tard, brièvement emprisonné, soupçonné d'anarchisme. Son premier one-man-


Salvador Dali

show se déroula à Barcelone en 1925. Ses œuvres antérieures étaient influencées par les peintres futuristes et cubistes, mais, en 1927, il s'installa à Paris, où il rencontra Picasso. En 1929, il se tourna vers le style pour lequel il est depuis devenu célèbre : le « surréalisme ». Dali a également contribué aux scénarios surréalistes du cinéaste Luis Buñuel : *Un Chien andalou* (1929) et *L'Âge d'or* (1931).

Ernest Hemingway, écrivain, 1899-1961

Ernest Hemingway est un écrivain de romans et de récits immensément populaire, évoquant dans ses ouvrages des hommes et des femmes désespérés par un monde violent et insensible. Né dans l'Illinois, il grandit à proximité du Michigan. Conducteur d'ambulance durant la Grande Guerre, il fut grièvement blessé en Italie alors qu'il n'avait que dix-huit ans. Après la guerre, il s'installa à Paris, où ses expériences de guerre et d'après-guerre avec d'autres Américains expatriés servirent de base à ses romans *Le Soleil se lève aussi* (1926) et *L'Adieu aux armes* (1929). Ces romans aident à définir « la génération perdue » des années d'après-guerre.


Ernest Hemingway

Deux recueils de récits d'Hemingway parurent dans les années 1920 : *In Our Time* (1925) et *Men without women* (1927). Hemingway se rendit en Afrique dans les années 1930, où il chassa le gros gibier. Plus tard, il visita l'Espagne et s'immergea dans la tauromachie ; plus tard encore, il couvrit la guerre civile espagnole en tant que correspondant de guerre. Ses œuvres postérieures aux années 1920 ne reçurent pas autant de succès critique que ses ouvrages antérieurs, à l'exception de *Pour qui sonne le glas* (1940) et *Le Vieil Homme et la mer* (1952). Il remporta le prix Nobel de littérature en 1954. Sept ans plus tard, en mauvaise santé, Hemingway se suicida.


Lon Chaney

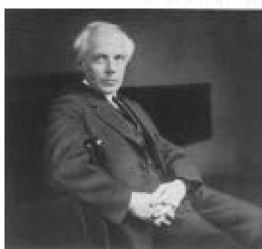
Lon Chaney, star de cinéma, 1883-1930

Lon Chaney fit une carrière légendaire en jouant des méchants et des monstres difformes dans des films muets. Né à Colorado Springs, il avait appris à communiquer par gestes avec ses parents sourds-muets, une pratique qui s'avéra plus tard utile dans le cadre de sa carrière cinématographique. Il quitta l'école dans notre équivalent du CM2 pour devenir guide à Pikes Peak, puis travailla comme machiniste dans le théâtre où jouait son frère aîné, John. Il apparut dans des productions d'opéras de Gilbert et Sullivan et sur la scène des variétés à Chicago, où il eut suffisamment de succès pour pouvoir rejoindre les studios Universal dans de petits rôles. *Le Miracle* (1919) fut le premier d'une série de rôles qui allaient rendre Lon Chaney célèbre. Dans ce film, il apparaissait sous la forme de la Grenouille, un homme horriblement mutilé qui, néanmoins, s'attirait la sympathie du public. Dans des rôles ultérieurs comme ceux de *Notre-Dame de Paris* (1923) et du *Fantôme de l'Opéra* (1925), il ravissait et terrifiait le public à la fois avec ses personnages horriblement difformes, mais sympathiques. Il finit par être appelé « l'homme aux mille visages », créant ses propres maquillages uniques, mais souvent pénibles à porter (c'est lui qui écrivit plus tard dans l'*Encyclopedia Britannica* l'entrée sur le maquillage de cinéma). En 1930, son seul film parlant fut un remake de son film à succès antérieur, *Le Club des trois*. Chaney y jouait trois rôles différents, dont un homme se faisant passer pour une vieille femme. Le film et sa star reçurent des critiques élogieuses, mais un mois plus tard, Chaney mourait d'un cancer de la gorge.

Son fils, né Creighton Chaney, changea plus tard son nom en Lon Chaney Jr et fit carrière dans des films d'horreur.

Béla Bartók, compositeur, 1881-1945

Bartók, musicien hongrois, est destiné à devenir l'un des compositeurs les plus importants du vingtième siècle. Ses œuvres comprennent six quatuors à cordes, l'opéra *Le Château de Barbe-Bleue* (1911), de nombreux concertos pour piano et orchestre, et l'incroyable *Mikrokosmos* (1926-1937). Bartók a commencé à étudier la musique à l'âge de cinq ans et est rapidement devenu un pianiste et un compositeur accomplis, finissant par enseigner le piano à l'Académie royale de musique hongroise à Budapest. Il partit plus tard en tournée comme pianiste concertiste, se rendant aux États-Unis en 1927 et en 1928. Au cours de la Seconde Guerre mondiale, il s'installera à New York et deviendra docteur *honoris causa* de l'Université Columbia.


Béla Bartók

John Barrymore, acteur, 1882-1942

Né John Sydney Blythe, Barrymore était le cadet par rapport à son frère et à sa sœur, eux-mêmes acteurs, Ethel et Lionel ; il descendait de l'une des plus célèbres familles de théâtre en Amérique. Dans les années 1920, John est


ROLLEICORD
















NEWPORT

cem subsistem
mundus creatus est
quarũ modus hic
pistus, habens

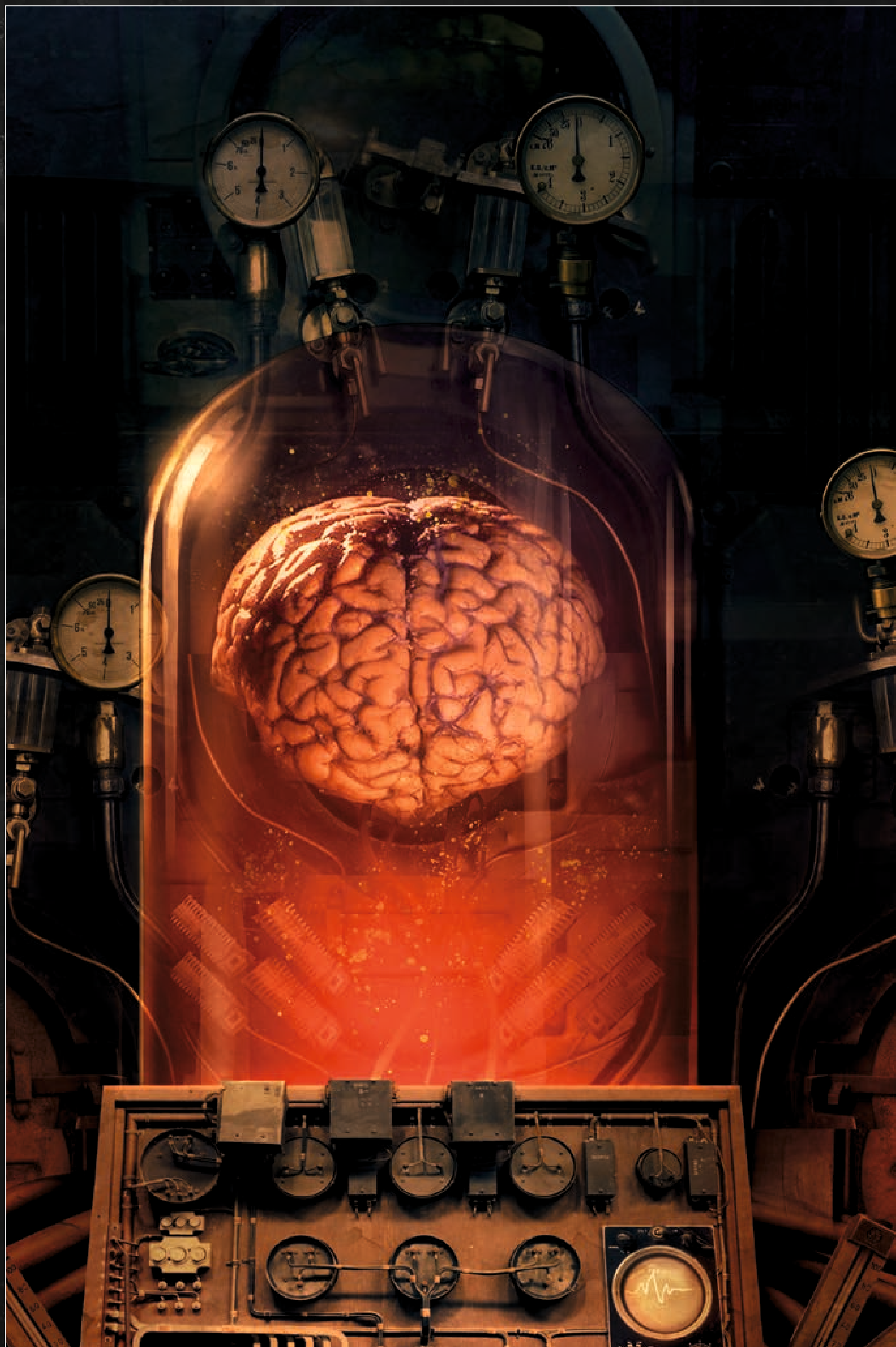









PRIVATE PROPERTY
NO
TRESSPASSING



l'acteur shakespearien le plus réputé de son temps, bien connu pour son interprétation sur scène de Hamlet. Barrymore transposa sa présence sur scène réussie au cinéma en jouant, entre autres, une version muette de *Dr Jekyll et Mr Hyde* (1920), une version parlante de *Moby Dick* (1930), et une interprétation glaçante en tant que rôle-titre dans *Svengali* (1931). Il est ensuite devenu un acteur radiophonique populaire.


John Barrymore

Will Rogers, artiste, 1879-1935

Will Rogers fut tout à la fois cow-boy, star de la scène et de l'écran, écrivain et philosophe rustique. Né en territoire indien, dans l'Oklahoma, de parents d'origine partiellement indienne, Rogers alla brièvement à l'école militaire, dans le Missouri, avant de se diriger vers le Texas en 1898 à la recherche d'un emploi de cow-boy.

Plus tard, son désir de voyager le mena en Argentine et en Afrique du Sud, où il travailla dans un spectacle sur le thème du Far West. Rogers effectua sa première sur une scène américaine à New York en 1905, mais gagna la réelle célébrité dans le cadre des *Ziegfeld Follies* en 1916. Il apparut plus tard dans des films tels que *Le Fils de l'oncle Sam chez nos aïeux* (1931) et *La Foire aux illusions* (1933). La rubrique de journal que Rogers rédigeait et où il racontait des histoires terre-à-terre tout en dispensant sa philosophie était également très populaire (sur scène, ces boniments étaient accompagnés de tours élaborés). Plus de trois cents journaux publièrent cette rubrique, où il commentait avec humour les événements contemporains. En 1926, le président Calvin Coolidge envoya Rogers en Europe comme « Ambassadeur de Bonne Volonté » de l'Amérique, une mission que Rogers commenta sèchement dans ses *Lettres d'un self-made diplomate à son président* (1927). Ses autres livres incluent *Le Cowboy Philosophe sur la Prohibition* (1919) et *Il n'y a aucun maillot de bain en Russie* (1927).

Rogers se maria à une institutrice de l'Arkansas et eut quatre enfants. Il se tua en 1935 dans un accident d'avion près de Point Barrow, en Alaska, en compagnie du célèbre pilote Wiley Post.


Will Rogers

William Seabrook, voyageur, écrivain, 1884-1945

Auteur populaire d'histoires et d'articles sur la sorcellerie et les sujets apparentés, Seabrook participe à de nombreux magazines américains, ainsi qu'au *New York Times*. À partir de 1924, il est aux États-Unis et en dehors, effectuant de nombreux voyages en Arabie, au Kurdistan, à Tripoli, en Haïti et en Afrique de l'Ouest, pour étudier les rituels et croyances inhabituels. Il décrit ses expériences dans plusieurs ouvrages publiés dans les années 1930. Lorsqu'il se trouve aux États-Unis, Seabrook habite dans la région de New York.

Harry Houdini, homme de scène, roi de l'évasion, 1874-1926

Harry Houdini est l'auteur d'un des numéros de scène les plus connus au monde. Né Ehrich Weisz à Budapest, il émigra en Amérique lorsqu'il était encore bébé. Adoptant le nom de scène de Houdini (d'après le célèbre magicien français du début du XIXe siècle, Jean Eugène Robert Houdin), son premier numéro consistait en des tours traditionnels de cartes et de passe-passe, ainsi qu'en des prouesses de « mentalisme ». Il abandonna rapidement ces domaines en faveur de numéros d'évasion.

Se contorsionnant pour se libérer de menottes et de camisoles de force, s'échappant sain et sauf de bidons de lait fermés, de caissons remplis d'eau, de cercueils, et même de cellules de sécurité maximales dans des prisons locales, Houdini gagna bientôt une réputation qui fit de lui une vedette sur les circuits du divertissement américain et des dancings européens. La mère de Houdini mourut en 1913 et son fils dévoué se mit au spiritisme, une habitude qui dura jusqu'à sa mort. Rencontrant sans arrêt des médiums charlatans, il utilisa ses ta-

La scène de Broadway dans les années 1920

1920 : Les Ziegfeld Follies fait jouer Fanny Brice dans *Rose of Washington Square*.
1921 : Le restaurant Sardi's ouvre dans le quartier des théâtres de Manhattan. Fanny Brice poursuit son succès de l'année précédente avec *Second Hand Rose*.
1922 : Sam Harris produit *Rain*.
1923 : Josephine Baker joue dans *Shuffle Along*, une revue de Harlem apportée à Broadway. David Belasco produit *Laugh, Clown, Laugh !*
1924 : *Le Vortex* de Noel Coward, les Marx Brothers apparaissent dans *I'll Say She Is*, l'acteur noir Paul Robeson joue dans *Emperor Jones* d'Eugène O'Neill, Josephine Baker apparaît dans *Chocolate Dandies*, puis quitte l'Amérique pour Paris.
1925 : Noel Coward écrit *Hay Fever*, Sam Harris produit *The Jazz Singer* mettant en vedette George Jessel, Les Marx Brothers jouent dans *Noix de coco*.
1926 : Mae West choque avec *Sex*, David Belasco produit *Lu Lu Belle*.
1927 : *Show Boat* débute sa série record de plus de 500 spectacles. Broadway atteint son apogée, avec 268 nuits d'ouverture durant l'année.
1928 : Le journaliste Ben Hecht remporte un grand succès avec *The Front Page*, les Marx Brothers jouent dans *Animal Crackers*, Mae West apparaît dans *Diamand Lil*, Bert Lahr dans *Hold Everything*.
1929 : Noel Coward écrit la comédie musicale *Bittersweet*, Billie Burke apparaît dans *Happy Husbands*.
1930 : Ethel Merman joue dans *Girl Crazy* de Gershwin, Fanny Brice dans *Sweet and Low*.


Harry Houdini

lents d'illusionniste pour mettre au jour les imposteurs et les arnaqueurs, sans jamais abandonner sa croyance dans le spiritisme. En 1926, à Détroit, dans le Michigan, il subit un coup au ventre de la part d'un administrateur trop empressé et mourut peu de temps après, lors d'Halloween, victime d'une péritonite. Son épouse et assistante, Bess, lui a survécu de nombreuses années, et il avait juré que si cela était possible, il reviendrait depuis « l'autre côté » lors d'une future nuit d'Halloween.

Woodie Guthrie, vagabond, 1912-1967

La renommée de Woodrow Wilson Guthrie n'arrive pas avant les années 1940 et par la suite, mais ses expériences à la fin des années 1920 et durant la Dépression alimentèrent les chansons qui l'ont rendu célèbre. Woodie Guthrie est né dans l'Oklahoma ; son père fut quelque temps musicien et boxeur professionnel. Woodie quitta la maison à l'âge de seize ans et, en 1929, lors d'une visite à un oncle au Texas, apprit à jouer de la guitare. Lorsque la Dépression frappa, il voyagea sur les rails, vivant comme un vagabond et gagnant juste un peu d'argent en interprétant ses chansons, qui étaient pour partie populaires et pour partie des commentaires sur la société. En 1937, il obtint un emploi dans une station de radio de Los Angeles. Sa musique n'avait été enregistrée que ponctuellement dans les années 1940, mais ses chansons gagnèrent en popularité ; Guthrie enregistra même avec des bluesmen de légende comme Leadbelly. Il déménagea à New York juste avant la Seconde Guerre mondiale, où


Woodie Guthrie

il rencontra d'autres musiciens populaires et où il devint communiste pendant une courte période. Durant la guerre, Guthrie servit dans la marine marchande. Après le conflit mondial, il fut diagnostiqué à tort comme alcoolique ; sa maladie véritable était en fait une affection nerveuse qui le fit placer en institution pour une grande partie des quinze dernières années de sa vie. L'autobiographie de Guthrie, *En route pour la gloire*, a été publiée en 1943.

Isadora Duncan, danseuse, 1878-1927

Isadora Duncan est une pionnière du développement de la danse moderne. Née à San Francisco, elle rejeta les disciplines du ballet traditionnel pour préférer les mouvements naturels dans ses chorégraphies, qu'elle réalisait pieds nus et vêtue d'une tunique grecque. Elle devint populaire aux États-Unis et à l'étranger, et fonda de nombreuses écoles de danse, toutes de courte durée. Duncan a écrit une autobiographie, *Ma vie*, et, plus tard, un recueil d'essais, *Écrits sur la danse*. Elle se tua dans un accident de voiture improbable en France, en 1927.


Isadora Duncan



Babe Ruth

Athlètes

Babe Ruth, joueur de baseball, 1895-1948

George Herman Ruth, plus connu sous le nom de « Le Babe », « Bambino », ou « Le Sultan de Swat », fut le premier et le plus grand frappeur du baseball. Il naquit à Baltimore, où il fréquenta l'école catholique. Là, un enseignant remarqua ses compétences au baseball et l'aida à lancer sa carrière. En 1914, Ruth rejoignit les Red Sox de Boston en tant que lanceur, une position où il obtint un certain succès. Lorsque les Sox le transférèrent aux Yankees de New York, il fut la plupart du temps joueur de champ extérieur. À New York, Ruth perfectionna ses compétences de frappeur et atteignit un record de soixante coups de circuit en 1927. Lorsque les Yankees construisirent un nouveau stade, ce dernier fut rapidement surnommé « The House That Ruth Built » (« La maison que Ruth a construite »). Il joua dans dix World Series et atteignit par deux fois (en 1926 et 1928) trois coups de circuit en un seul match des World Series.

La personnalité et la compétence de frappeur de Ruth firent de lui le joueur le plus populaire dans le monde du baseball. En 1934, il quitta les Yankees pour jouer avec les Braves de Boston pendant un an avant de se retirer du baseball. Il fut nommé au Temple de la renommée en 1936 pour décéder d'un cancer douze ans plus tard. Son record de 714 coups de circuit dans sa carrière représentait plus de quarante années.

Kenesaw Mountain Landis, commissaire et juge du baseball, 1866-1944

Landis, né à Millville, dans l'Ohio, était un juge de l'Illinois qui, plus tard, devint commissaire du baseball professionnel. Il fut pendant plusieurs années un juge de la Cour de district des États-Unis très respecté dans le nord de l'Illinois. L'une de ses affaires les plus célèbres donna lieu à des amendes perçues auprès de la Standard Oil Company pour une somme totalisant plus de 29 millions de dollars. Son équité et son incorruptibilité conduisirent à sa nomination comme commissaire du baseball. Elle suivait le scandale de 1919 des « Black Sox », dans lequel les matchs des World Series étaient truqués par les parieurs, permettant aux Reds de Cincinnati

de vaincre les White Sox de Chicago. Landis évita à ce sport d'autres scandales, et fut finalement élu au Temple de la renommée du Baseball en 1944.

Jack Dempsey, boxeur, 1895-1983

Né à Manassa, dans le Colorado, Dempsey débuta la boxe dans les camps miniers en 1912, ce qui lui valut le surnom de « Manassa Mauler » (le « Tueur de Manassa »). Dempsey remporta le titre des poids lourds en 1918 en mettant Jess Willard K.-O., et le défendit avec succès trois fois, avant de le perdre au profit de Gene Tunney en 1926. Au cours d'un match revanche avec Tunney en 1927, Dempsey l'expédia au tapis, mais sans rejoindre son coin neutre comme le prévoyait le règlement. Le « long décompte » qui s'ensuivit est devenu tristement célèbre dans les cercles de boxe, car plus de quinze secondes s'écoulèrent avant que l'arbitre n'atteigne le chiffre « neuf ». Tunney se releva et reprit le combat pour remporter un match très contesté de dix rounds.

Johnny Weissmuller, nageur, 1904-1984

Johnny Weissmuller a établi plus de soixante records de natation américaine et mondiale dans les années 1920, battant celui du 100 mètres nage libre cinq fois entre 1922 et 1927. Il remporta cinq médailles d'or olympiques, trois en 1924 et deux en 1928. Dans les années 1930, Weismuller poursuivit en jouant le rôle principal dans une douzaine de films de Tarzan pour la MGM et la RKO, commençant par *Tarzan, l'homme singe* (1932) et terminant par *Tarzan et les Sirènes* (1948). Pour beaucoup, l'interprétation donnée par Weismuller du Seigneur des singes est la version définitive. Weismuller est né à Windbre, en Pennsylvanie.

Hommes d'affaires

William Randolph Hearst, magnat de la presse, 1882-1945

Hearst est né et a grandi à San Francisco, seul fils de George Hearst, propriétaire de mines d'or et sénateur de Californie de 1886 à 1891. Hearst fit ses études à Harvard, pour finalement choisir de faire carrière dans le journalisme. Suivant l'exemple de Joseph Pulitzer et de son *New York World*, Hearst prit en 1897 le contrôle du *San Francisco Examiner* qui tirait alors le diable par la queue et, dans les deux ans qui suivirent, le rendit bénéficiaire. Il alla ensuite sur le marché de New York, acheta le *Morning Journal* en difficulté, embaucha des écrivains et journalistes tels que Stephen Crane et Julian Hawthorne, et puisa dans le personnel de Pulitzer pour trouver des personnes comme Richard F. Outcault, l'inventeur de la bande dessinée couleur. Refondant le *Journal American*, Hearst baissa son prix d'achat à un cent, ajouta des illustrations, et fit un usage abondant des titres sensationnalistes. Hearst se servit de ses journaux pour fustiger la Grande-Bretagne durant le conflit frontalier entre le Venezuela et la Guyane britannique en 1895, et fut également accusé d'utiliser ses journaux pour attiser la guerre hispano-américaine afin d'augmenter les ventes. Hearst soutint le candidat à la présidentielle William Jennings Bryan durant les élections de 1896 et de 1900. Un éditorial de Hearst au début de l'année 1901 préconisant l'assassinat comme outil politique causa beaucoup d'embarras lorsque le président McKinley fut assassiné cinq mois plus tard. Hearst siégea au Congrès de 1903 à 1907 et connut un échec lors de sa candidature à la présidentielle de 1904. En 1905, il perdit de peu la course à la mairie de New York, en 1906 ne réussit pas à remporter le siège de gouverneur de New York, et, en 1909, perdit à nouveau l'élection de maire, ce qui mit fin à sa carrière politique. Isolationniste strict, Hearst s'opposa à l'entrée des États-Unis dans la Première Guerre mondiale et, plus tard, à son adhésion à la Société des Nations. Ses attaques contre la Grande-Bretagne et la France conduisirent ces deux nations à refuser à ses journaux l'accès à leurs réseaux de communication. En 1925, Hearst possédait des journaux dans tous les États-Unis, ainsi que plusieurs magazines. Plus tard, il se tourna vers le cinéma, produisit plusieurs films, dont certains mettaient en vedette sa maîtresse, l'actrice Marion Davies. Il a débuté la construction de Hearst Castle à San Simeon, en Californie, et est actuellement en train de le meubler avec des antiquités extravagantes et des œuvres d'art achetées avec une ampleur fastueuse. La Dépression des années 1930 a pris sa dîme sur l'empire Hearst, mais il a maintenu son influence dans le parti démocratique, contribuant fortement à la nomination de Franklin Delano Roosevelt en 1932. Hearst est friand de reportages sensationnels et n'a aucun scrupule à faire connaître les efforts d'un unique journaliste en croisade. Il est également philanthrope et effectue des dons sous forme de grosses sommes d'argent allouées à des organismes de bienfaisance et à des activités scientifiques. Il pèse également sur le marché des œuvres


Jack Dempsey


Johnny Weissmuller


Willaim Randolph Hearst


Howard Hughes


Henry Ford


Aimee McPherson

d'art et autres objets exotiques avec lesquels il pense aménager Hearst Castle.

Howard Hughes, homme d'affaires, 1905-1976

Howard Hughes connut la réussite dans un certain nombre d'entreprises commerciales, allant de l'aviation jusqu'à la production cinématographique, en passant par la fabrication d'outils. Hughes est né à Houston, au Texas. Orphelin à l'âge de dix-sept ans, il quitta l'école pour reprendre la Hughes Tool Company de son père à Houston. Au début des années 1930, Hughes commença à produire des films, parmi lesquels *Les Anges de l'enfer* (1930), *The Front Page* (1931) et *Scarface* (1932). Ses films introduisirent ces légendes cinématographiques que furent à leur époque Jean Harlow, Paul Muni et Jane Russell.

Aviateur passionné, Hugues établit plusieurs records de vitesse à la fin des années 1930 et fonda la Hughes Aircraft Company à Culver City, en Californie. Dans les années 1940, il s'impliqua dans RKO Pictures, en acquérant une participation majoritaire, puis la société elle-même. Plus tard, il vendit, racheta, et enfin revendit encore la société en 1954 ; il siégea au conseil d'administration de RKO jusqu'en 1957.

Vivant toujours en solitaire, Hughes disparut de la scène publique dans les années 1950. Après sa mort en 1976, il fut révélé que Hughes était en mauvaise santé depuis de nombreuses années en raison de ses mauvaises conditions de vie et alimentation volontaires.

Joseph Kennedy, investisseur, 1888-1969

Joseph Patrick Kennedy fut l'un des hommes d'affaires les plus riches et les plus puissants d'Amérique. Né à Boston, il était diplômé d'Harvard. En 1913, à l'âge de vingt-cinq ans, « Joe » Kennedy prit le contrôle d'une banque de Boston et devint ainsi le plus jeune président de banque du pays. Un an plus tard, il épousait Rose Fitzgerald, la fille du maire de Boston. Les Kennedy eurent quatre fils, dont l'un décéda durant la Seconde Guerre mondiale, tandis que les autres poursuivirent leur existence pour devenir des sénateurs et un président. Joe Kennedy lui-même s'impliqua dans la politique en 1934, lorsque le président Franklin Delano Roosevelt le nomma à la Securities and Exchange Commission. Il fut plus tard président de cette organisation, ainsi que de la Commission Maritime américaine (1937), et ambassadeur en Grande-Bretagne de 1938 à 1940.

Une grande partie de la fortune de Joe Kennedy fut constituée par des investissements judicieux, mais on dit également que des activités de contrebande ont pu contribuer à remplir les coffres des Kennedy.

Henry Ford, magnat de l'automobile, 1863-1947

Né dans une ferme du Michigan, Henry Ford fut un pionnier de l'industrie américaine. Il commença à travailler comme machiniste à Détroit, tout en faisant déjà des expériences sur des moteurs et, en 1896, il acheva sa première ébauche d'automobile. En 1903, il fonda la Ford Motor Company, qui produisit dans un premier temps des modèles lents et onéreux. Développer des techniques de production de masse permit à Ford de réduire le coût de ses voitures et, en 1927, il avait vendu plus de quinze millions de ses modèles T. Ford était généreux des produits de sa réussite et, en 1914, il commença à partager les bénéfices avec ses employés. Il réduisit également les heures de travail et augmenta considérablement le salaire minimum. Cela et d'autres pratiques créèrent des frictions avec ses actionnaires, de sorte que Ford leur racheta la totalité de leurs actions en 1919, en s'assurant ainsi que sa famille puisse contrôler la société sans obstacles, même après sa mort. Bien qu'initialement opposé à l'implication américaine dans la Grande Guerre, Ford transforma plus tard ses usines pour soutenir l'effort de guerre. Il développa le moteur V8 et s'impliqua dans diverses participations philanthropiques, dont la Fondation Ford. Établie en 1936, la Fondation Ford fut la plus importante organisation philanthropique au monde.

Religieux

Patrick J. Hayes, prêtre, 1867-1938

Hayes fut cardinal de l'Église catholique romaine à New York, où il est né. Il fut ordonné prêtre en 1892 et, en 1919, fut nommé archevêque de New York. Il contribua à créer de nombreuses œuvres caritatives catholiques à New York, pour lesquelles il fédéra autour de lui de fidèles disciples, à la fois dans l'église et parmi le peuple. Hayes fut fait cardinal en 1924.

Aimee McPherson, sœur, 1890-1944

Aimee Semple McPherson est née au Canada et est destinée au moment présent à devenir l'une des évangélistes les plus populaires de son temps. Tôt dans sa carrière, McPherson œuvra comme missionnaire à Hong Kong avec son mari, un évangéliste nommé Robert

Semple. Lorsqu'il mourut, elle et sa fille retournèrent aux États-Unis, et elle parcourut le pays en réalisant des cérémonies revivalistes très théâtrales, devenant finalement connue sous le nom « Sœur Aimee ». Figure populaire et exubérante, ses offices (effectués en chair et en os et à la radio) mettaient l'accent sur le salut, la parousie, et la guérison divine.

McPherson créa une station de radio, édita un magazine, et fonda l'International Church of the Foursquare Gospel (1927) et le Lighthouse of International Foursquare Evangelism Bible College. Elle construisit l'Angelus Temple à Los Angeles en 1922. À l'apogée de sa carrière dans les années 1930, l'évangile d'Aimee Semple McPherson était enseigné dans plus de deux cents missions à travers le pays. Elle mourut d'une surdose de barbituriques en 1944.

Criminels

Bonnie Parker et Clyde Barrow, dévaliseurs de banque 1911-1934, 1909-1934

Bonnie et Clyde étaient tristement célèbres, y compris parmi leurs homologues. Leur réputation autour des effusions de sang et des meurtres inutiles, et leur tendance à abandonner les membres d'autres bandes blessés ou cernés les firent devenir parmi les plus haïs et craints des dévaliseurs de banque de l'époque de la Dépression.

Clyde Barrow est né dans une famille pauvre des régions rurales du Texas. Son frère aîné, Buck, était lui aussi voleur et introduisit Clyde dans une existence criminelle alors qu'il n'était encore qu'adolescent. Clyde avait déjà une certaine réputation de bandit lorsqu'il rencontra l'intrépide Bonnie Parker en 1930. Peu de temps après, Clyde fut capturé et emprisonné pendant près de deux ans.

Lorsque Clyde fut remis en liberté conditionnelle en 1932, Bonnie le rejoignit et le duo se mit à commettre toute une série de vols au Texas, dans l'Oklahoma, le Missouri et le Nouveau-Mexique. Il préférait les petits larcins : stations-service, restaurants, banques et commerces des petites villes, leur vol le plus lucratif n'ayant pas rapporté plus de 1 500 $. Malgré leurs objectifs de voleurs à la petite semaine, Bonnie et Clyde semblaient épris de violence irraisonnée. Clyde tua une fois un shérif, puis un adjoint lors d'une soirée dansante, et Bonnie abattit un agent de la circulation sans raison particulière. Il s'agissait de crimes gratuits, significatifs de la vie insouciante qui était la leur. Buck, le frère de Clyde et sa femme rejoignirent leur bande pendant un certain temps, tout comme d'autres petites frappes. Ils vivaient sur la route, campaient dans la nature sauvage ou s'installaient de force chez des fermiers.

En 1933, Clyde abandonna Buck et sa femme en Louisiane quand un détachement de la police les surprit. L'année suivante, Bonnie et Clyde furent trahis par un complice et abattus lors d'une fusillade avec la police près de Gibsland, en Louisiane.

Journalistes

Walter Winchell, chroniqueur, 1897-1972

Winchell passa avec enthousiasme du music-hall au statut de chroniqueur et commentateur de radio et de télévision populaire. Né à New York, il fréquenta les écoles publiques avant de réussir dans le spectacle de variétés. En 1920, il commença à rédiger des articles pour *The Vaudeville News*, et poursuivit par des articles et des rubriques dans d'autres journaux. Les rubriques de potins de Winchell furent les premières de leur genre à devenir des éléments essentiels de leurs quotidiens. Ses commérages, souvent scandaleux, lui créèrent beaucoup d'ennemis dans les milieux politiques et du divertissement, mais le public réclamait cette « boue ». D'autres écrivains imitèrent sa rubrique, qui gagna une diffusion nationale en 1929 à travers le *New York Daily Mirror*. L'écriture de Winchell faisait usage d'un certain nombre de mots uniques inventés par lui-même, comme « Middle Aisled » pour mariés [NdT : intraduisible ; vient de l'expression *to walk down the aisle*, littéralement « Descendre l'allée » = se marier].



Bonnie and Clyde

Richard Harding Davis, correspondant de guerre, 1864-1916

Davis était un correspondant de guerre aventureux écrivant pour le *New York Herald* et le *London Times*. Né à Philadelphie, il était le fils de l'écrivaine Rebecca Harding Davis et du journaliste de Philadelphie L. Clark Davis. Richard Harding Davis couvrit la Révolution cubaine en 1895, et les guerres des Boers, hispano-américaine, gréco-turque, et russo-japonaise, en plus de la Première Guerre mondiale. En temps de paix, il parcourut le monde et rédigea des articles de magazines relatant ses voyages. Il écrivit également un certain nombre de nouvelles, de pièces de théâtre et de romans. Son style d'écriture et de reportages était dramatique et sensationnel, parfois au point d'exagérer les faits.

Melville Elijah Stone, éditeur, 1848-1929

Né dans l'Illinois, Melville Stone fonda le *Chicago Daily News* en 1876 et fut directeur général de l'Associated Press de 1893 à 1921. Sa première mission journalistique se fit en collaboration avec le *Chicago Tribune* en 1875. En 1881, lui et un associé achetèrent le *Chicago Morning News*, qu'il rebaptisa *Chicago Record*. Stone quitta les États-Unis pour passer du temps en Europe, et lorsqu'il revint en 1891, il coordonna la Globe National Bank, dont il fut président durant sept ans. Plus tard, alors qu'il était directeur de l'Associated Press, il contribua à arrondir les angles dans les négociations de traités qui mirent fin à la guerre russo-japonaise en 1905. Son autobiographie, *Cinquante ans de journalisme*, fut publiée en 1921.

Robert Ripley, dessinateur humoristique, chroniqueur, 1893-1949

Ripley commença sa carrière en 1910 en tant que dessinateur de sport pour plusieurs journaux. En 1918, il créa la série de chroniques « Believe It or Not ! », peu après publiées dans des journaux de tout le pays. Ripley publie son premier recueil de chroniques dans *Ripley's Believe It or Not !* En 1930, Ripley avait déjà accumulé une importante collection d'objets étranges en provenance du monde entier. Il reçoit de nombreux objets non sollicités, et peut avoir des échantillons de comparaison ou une connaissance particulière sur un objet ou un artefact étrange. Ripley réside à Santa Rosa, en Californie.

Syndicalistes

Samuel Gompers, activiste syndical, 1850-1924

Samuel Gompers est né à Londres, mais émigra aux États-Unis alors qu'il avait treize ans. Un an plus tard, il fut enregistré comme le premier membre de l'Union internationale des fabricants de cigares, une organisation qu'il transforma plus tard en l'un des syndicats les plus prospères. Gompers devint le premier président de la Fédération américaine du travail en 1886, un poste où il sera réélu chaque année jusqu'à sa mort, à l'exception de 1895. L'influence de Gompers empêcha les syndicats de s'allier avec les partis politiques établis, et les exhorta à la place à négocier avec les employeurs. Il plaida contre les injonctions au travail que le système judiciaire utilisait pour briser les grèves, et fit pression sur les dispositions du Clayton Antitrust Act de 1914. Il exerça également des pressions pour faire réglementer la durée et les conditions de travail pour les femmes et les enfants. L'influence de Gompers contribua à façonner la réforme du Département du Travail des États-Unis en 1913.

Policiers et hommes de loi

William John Burns, détective, 1861-1932

Burns fut l'un des hommes de loi les plus brillants de l'époque. En tant qu'enquêteur pour le procureur général américain pendant l'administration de Teddy Roosevelt, Burns révéla la participation de plusieurs membres du Congrès de l'Oregon dans une combine de fraude immobilière. Il fut plus tard directeur du Bureau d'enquête du Département de la Justice, de 1921 à 1924, avant J. Edgar Hoover. Il dirigea également la très respectée Agence de détectives internationale William J. Burns.



Samuel Gompers

Eliot Ness, agent fédéral, 1903-1957

Eliot Ness fut agent fédéral de la ville de Chicago à la fin des années 1920 et dans les années 1930. Lui et ses hommes gagnèrent la renommée pour leur traque obstinée du chef de gang de Chicago, Al Capone. Né à Chicago, Ness était diplômé de l'université de cette même ville. À l'âge de vingt-six ans, il devint agent spécial du ministère américain de la Justice, et fut affecté à la tête du bureau de la Prohibition pour Chicago. Plus précisément, sa mission était de renverser l'organisation criminelle de Capone. À cette fin, Ness constitua un groupe de huit jeunes agents qu'il estimait incorruptibles : « Les Intouchables ». Ness et ses hommes s'attaquèrent aux bars clandestins, aux brasseries et à d'autres exemples d'opérations illégales de Capone. Les titres des journaux relatant ces faits apportèrent la célébrité à Ness et à Capone, même si l'incapacité du premier pour obtenir une condamnation du second fit de lui la cible du ridicule. La chance de Capone tourna en 1931, quand, avec l'assistance de Ness, il fut reconnu coupable d'évasion fiscale fédérale. De 1933-1935, Ness dirigea l'Alcohol Tax Unit du Département du Trésor des États-Unis. Il devint ensuite le directeur de la Sécurité publique de Cleveland de 1935 à 1941, et œuvra davantage pour la sécurité du gouvernement fédéral au cours de la Seconde Guerre mondiale.

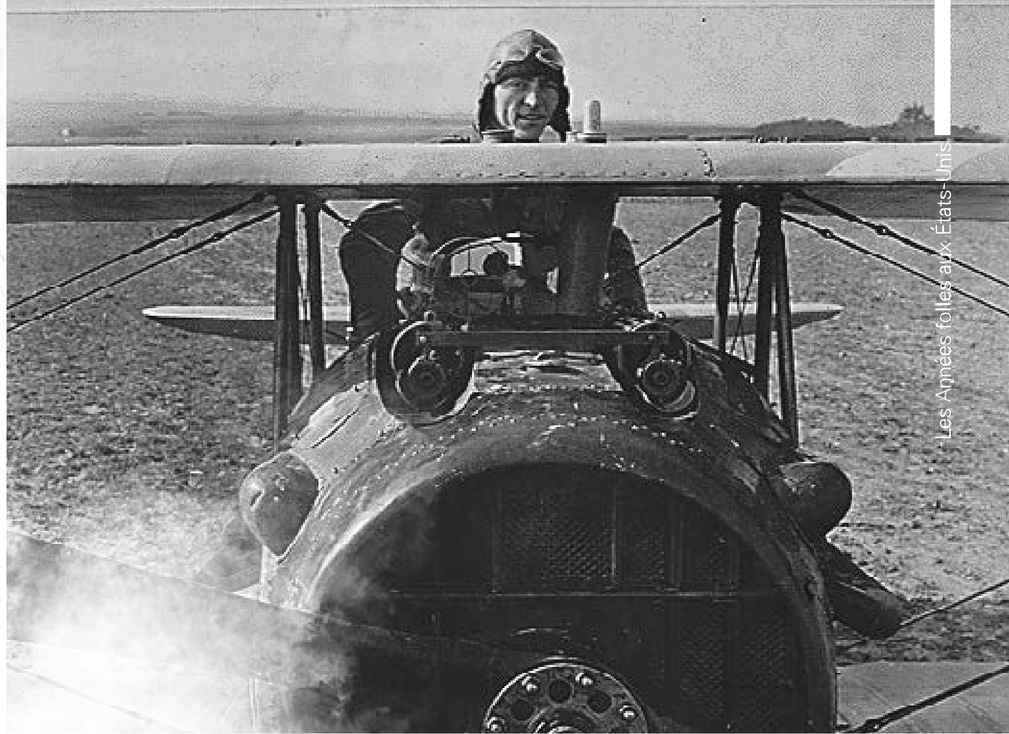
Oliver Wendell Holmes Jr, juge, 1841-1935

Holmes siégea à la Cour suprême des États-Unis pendant près de trente ans. Né à Boston, son père était un célèbre écrivain, médecin, et homme d'esprit. Holmes Jr servit dans l'armée de l'Union pendant la Guerre de Sécession, fut blessé trois fois, et se retira avec le grade de lieutenant-colonel. Après la guerre, il s'inscrivit à la faculté de droit d'Harvard, et finit par coéditer la *Revue de droit américaine*. Il écrivit *The Common Law* en 1881, et, l'année suivante, devint professeur de droit à Harvard tout en étant également affecté à la Cour suprême du Massachusetts. En 1899, il devint président de cette Cour, et, en 1902, le président Theodore Roosevelt le nomma à la Cour suprême des États-Unis. Là, Holmes laissa une empreinte durable sur le système judiciaire américain. Ses opinions dissidentes fréquentes lui valurent le surnom de « Grand dissident ». Sa foi en un système juridique modéré s'adaptant à l'évolution du climat social de la nation rencontra au début une certaine résistance, mais fut rapidement acceptée et perdure à ce jour. Il estimait également que les États individuels devraient avoir plus de contrôle sur leurs propres décisions législatives et judiciaires, des prises de position qui lui attirèrent également la résistance d'autres membres de la haute cour. Néanmoins, Holmes fut populaire parmi les citoyens en tant que juriste pragmatique.

J. Edgar Hoover, directeur du FBI, 1895-1972

Hoover est né à Washington. Il fut diplômé de l'Université de Washington en 1913 et commença des études de droit grâce aux cours du soir, pour finalement recevoir un baccalauréat en droit en 1916 et une maîtrise en droit en 1917. Plus tard, en 1917, il commença à travailler pour le ministère de la Justice comme vérificateur de fichiers. Deux ans plus tard, il fut promu au poste d'assistant spécial auprès d'A. Mitchell Palmer, puis procureur général. Hoover était reconnu pour l'organisation d'attaques et d'arrestations massives de socialistes et de communistes présumés au début des années 1920. En mai 1924, Hoover fut nommé directeur par intérim du Bureau of Investigation (Bureau d'enquête), rebaptisé Federal Bureau of Investigation en 1927, et occupa le poste permanent sept mois plus tard. Trouvant l'agence en état de discrédit en raison des scandales de l'administration Harding, Hoover s'attaqua à la rénovation du Bureau. Des qualifications rigoureuses furent mises en place, exigeant des agents qu'ils aient un dossier vierge, et un programme de formation intensif fut établi. Hoover institua également un fichier national des empreintes digitales et un laboratoire scientifique de détection des crimes. Reconnaissant l'importance de toute publicité, Hoover la retourna à ses propres fins, établissant la « Liste des dix fugitifs les plus recherchés du FBI » et autres procédés promotionnels. « S'il doit y avoir de la publicité, déclarait Hoover, que ce soit du côté de la loi et de l'ordre. » Sous la direction de Hoover, le FBI fut reconnu pour son intégrité et libre de tout contrôle politique. Il fallut attendre les années 1930 avant que Hoover et le FBI deviennent connus au niveau national, à la suite des poursuites et arrestations de John Dillinger, la bande de Ma

Barker, et Baby Face Nelson, ainsi que des implications dans ces crimes très médiatisés, par exemple l'enlèvement de l'aîné des Lindbergh. Hoover est un patriote américain qui craint l'infiltration des communistes, des socialistes, des anarchistes, des fascistes, et des radicaux. Il recueille activement des renseignements sur les syndicats, le KKK, la NAACP et autres. Sa surveillance discrète s'étend aux politiques, aux célébrités, et autres personnalités nationales.
Les bureaux de Hoover sont situés à Washington, D.C. Il sera très intéressé d'entendre parler de toute conspiration, de culte ou d'autres mouvements clandestins.


Eddie Rickenbacker

Médecins

William James et Charles Horace Mayo, médecins, 1861-1939 et 1865-1939
William et Charles étaient les fils de William Worrall Mayo, l'un des principaux médecins de son époque. La famille Mayo pratiquait la médecine dans le Minnesota, et fonda la clinique Mayo à Rochester, dans le Minnesota, en 1889 (même si elle ne s'appellerait officiellement ainsi qu'en 1903). William Mayo Jr, l'aîné des deux fils, fut célèbre pour ses traitements chirurgicaux du cancer, des calculs biliaires, et ses opérations intestinales. Il était diplômé de la faculté de médecine de l'Université du Michigan depuis 1883. William Mayo fut volontaire du Medical Corps de l'armée américaine durant la Première Guerre mondiale, et, en 1921, fut nommé général de brigade dans la réserve médicale.
La contribution la plus célèbre de Charles Mayo aux traitements chirurgicaux fut la réduction des risques associés à la chirurgie du goitre. Charles œuvra aux côtés de son frère William pendant la guerre et reçut des récompenses similaires. Charles enseigna la chirurgie à la Fondation Mayo de 1915 à 1936, à l'Université du Minnesota de 1919 à 1936, et fut également officier de santé de Rochester de 1912 à 1937. En collaboration avec la clinique Mayo, les Mayo créèrent la Fondation Mayo pour l'éducation et la recherche médicale, contribuant pour des millions de dollars à ce projet. La Fondation est devenue l'un des centres de la recherche médicale les plus importants au monde.

Militaires

Alvin York, sergent, 1887-1964
York est un soldat américain ayant combattu héroïquement en France pendant la guerre. C'était un homme simple et doux, né dans les montagnes du Tennessee, où il devint un tireur d'élite de premier ordre. York était profondément religieux et pacifiste, et hésita à s'engager dans l'armée, mais un pasteur local l'invita à faire son devoir pour son pays. Il est célèbre pour avoir tué à lui seul vingt soldats allemands et avoir forcé un officier allemand à ordonner à ses hommes de se rendre, capturant 130 hommes et plus de trente mitrailleuses. Pour cet acte de bravoure, York reçut la Médaille d'honneur des États-Unis et la Croix de guerre française. Après la guerre, York créa une fondation pour l'éducation des enfants montagnards et se prononça en faveur de la Prohibition et de la paix dans le monde. Son histoire a donné lieu à un film, *Sergent York*, en 1941, avec Gary Cooper dans le rôle-titre. Au moment de l'incident précité, cependant, York n'était que caporal.

Eddie Rickenbacker, as de l'aviation, 1890-1973
Durant la Grande Guerre, Eddie Rickenbacker abattit vingt-deux avions et quatre ballons, devenant ainsi le premier as de l'aviation américain. Né à Columbus, dans l'Ohio, il quitta l'école à l'âge de douze ans pour subvenir aux besoins de sa famille après la mort de son père. Il compléta sa formation en suivant des cours par correspondance, et finit par devenir mécanicien et pilote de voiture de course de renommée internationale. En 1917, il s'enrôla dans l'armée, où il fut d'abord chauffeur et officier du génie avant de devenir pilote. Après la guerre, Rickenbacker travailla pour différents constructeurs automobiles et devint propriétaire de la piste d'Indianapolis. En 1938, il devint également président de la compagnie aérienne Eastern Air Lines, un poste qu'il occupa pendant plus de vingt ans.

Richard E. Byrd, officier militaire, pilote, explorateur polaire, 1888-1957
Célèbre officier de marine et explorateur polaire, Byrd appartient à une famille importante de Virginie (son frère fut gouverneur à la fin des années 1920). Il alla à l'Institut militaire de Virginie, à l'Université de Virginie, et à l'Académie navale d'Annapolis. Il suivit ensuite une formation de pilote, commanda des unités d'aviation au Canada, participa au premier vol transatlantique de la Marine en 1919, et dirigea l'unité d'aviation de l'expédition polaire MacMillan au Groenland en 1925. Le 9 mai 1926, accompagné de son copilote Floyd Bennett, Byrd survola le Pôle Nord, couvrant 2 188 kilomètres lors d'un vol d'une durée de quinze heures. En 1928, Byrd mena une longue expédition en Antarctique, où il établit un camp de base appelé Little America. Fin novembre 1929, lui et trois compagnons survolèrent le Pôle Sud. Il revint en Amérique, fêté comme un héros national, et publia un mémoire sur cette expédition intitulé *Little America*. Byrd mena plus tard d'autres expéditions vers les régions polaires du sud. Byrd est l'auteur de *Skyward* (1928) et de *Little America* (1930).

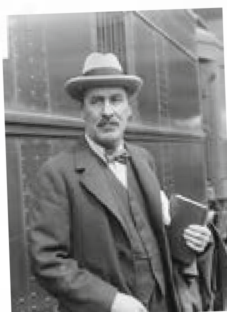
Politiciens

Carrie Chapman Catt, suffragette, 1859-1947
Catt fut une militante du suffrage international des femmes. Née dans le Wisconsin, elle alla à l'Iowa State College, où elle devint enseignante. Plus tard, elle fut la première femme admi-

Chansons des années 1920

1920 : « I'll Be With You in Apple Blossom Time », « Look for the Silver Lining » de Jerome Kern, « When My Baby Smiles at Me ».
1921 : « Sheik of Araby », « I'm Just Wild About Harry », « Ain't We Got Fun ».
1922 : « Chicago (That Toddlin' Town) », « Toot, Toot, Tootsie Goodbye », « Way Down Yonder in New Orleans », « I Wish I Could Shimmy Like Sister Kate », « Carolina in the Morning ».
1923 : « Yes! We Have No Bananas! », « Who's Sorry Now? », « That Old Gang of Mine », Bessie Smith enregistre « Down Hearted Blues ».
1924 : « Indian Love Call », « Fascinatin' Rhythm » de Gershwin, « It Had To Be You », « Tea for Two », « California Here I Come ».
1925 : « I'm Sittin' On Top of the World », « Alabamy Bound », « If You Knew Susie Like I Know Susie », « Sweet Georgia Brown », « Yes Sir, That's My Baby », « Squeeze Me » de Fats Waller.
1926 : « Are You Lonesome Tonight », « Bye, Bye, Blackbird », « When the Red, Red Robin Comes Bob, Bob, Bobbin' Along », « Tip Toe Through the Tulips ».
1927 : « Lucky Lindy », « My Blue Heaven », « Swonderful », « Side by Side », « Ain't She Sweet », « Me and My Shadow ».
1928 : « I Can't Give You Anything But Love », « You're the Cream in My Coffee », « Makin' Whoopee ». « I Wanna Be Loved by You » donne finalement naissance au personnage de Betty Boop.
1929 : « Puttin' On the Ritz », « Ain't Misbehavin' », « Star Dust », « Singin' in the Rain », « With a Song in My Heart », « Those Wedding Bells are Breaking Up that Old Gang of Mine ».
1930 : « I Got Rhythm », « Embraceable You », « Sunny Side of the Street ».


Carrie Chapman Catt


Howard Carter

nistratrice des écoles à Mason City, dans l'Iowa. Carrie Chapman Catt commença sa croisade pour le suffrage des femmes en 1887 et donna de nombreuses conférences sur le sujet. Elle fut présidente de la National American Woman Suffrage Association de 1900 à 1904 et de 1915 à 1920, et présidente de l'International Woman Suffrage Alliance de 1904 à 1923. Catt fonda la Ligue nationale des femmes électeurs en 1919 pour enseigner aux femmes les affaires publiques afin qu'elles puissent voter de façon responsable. En 1920, le 19e amendement à la Constitution accorda aux femmes le droit de vote. Carrie Chapman Catt fonda également en 1925 le Committee on the Cause and Cure of War, une organisation qui devint plus tard le Women's Action Committee for Victory and a Lasting Peace.

James Curley, maire, 1874-1958
Né à Boston, Curley fut un législateur d'État démocrate, membre de la Chambre des représentants américaine, et gouverneur du Massachusetts. Il fut également maire de Boston sur les périodes 1914-1918, 1922-1926, 1930-1934 et 1946-1950. Curley fut constamment l'objet d'enquêtes pour diverses accusations de corruption. Il fut reconnu coupable de fraude en 1938 et condamné à une amende 30 000 $, mais les citoyens de Boston firent des dons pour payer l'amende. Quoi qu'il en soit, il fut réélu plusieurs fois, et était très populaire auprès des citoyens les plus pauvres de Boston. Curley fut reconnu coupable de fraude postale en 1947 et envoyé en prison, mais le président Harry Truman l'amnistia intégralement en 1950.

Eugene V. Debs, socialiste, 1855-1926
Debs est un leader important du mouvement syndical américain. Né dans l'Indiana, il a commencé à travailler dans les chemins de fer à l'âge de quinze ans. Il devint chauffeur de locomotive et finit comme secrétaire national et trésorier de la Fraternité des chauffeurs de 1880 à 1893. Il appartint également à la législature de l'État de l'Indiana de 1885 à 1892. Il fonda l'American Railway Union en 1893. En soutien à la grève des ouvriers de l'usine de fabrication Pullman, les membres de l'ARU refusèrent de véhiculer une seule voiture Pullman. Le président Grover Cleveland envoya les troupes fédérales briser la grève et Debs fut emprisonné. En prison, il devint socialiste et se présenta à la présidence des États-Unis sous les couleurs socialistes en 1904, 1908, 1912, et 1920. Après avoir fait un discours condamnant la guerre en 1918, Debs fut incarcéré en vertu de la Loi sur l'espionnage et condamné à dix ans de prison. Néanmoins, il se présenta à nouveau à la présidence en 1920 et recueillit près d'un million de voix. En prison, il écrivit *Murs et barreaux*, un livre sur les conditions de détention. En 1921, sa peine fut commuée par le président Warren G. Harding.

Érudits

George Washington Carver, chercheur, 1859?-1943
Carver est né dans le Missouri de parents esclaves, avant de devenir un chercheur agronome de renommée internationale. Il alla au Simpson College à Indianola, dans l'Iowa, traçant sa route à travers divers petits boulots. Carver réussit ensuite son diplôme de l'Iowa State College en 1894, où il obtint un poste d'assistant botaniste. Il débuta alors une collection de champignons qui finit par compter 20 000 espèces distinctes. Carver est embauché à l'Institut Tuskegee en Alabama en 1896, à l'invitation de Booker T. Washington. Là, il révolutionna l'agriculture du Sud, exhortant les agriculteurs à cultiver, en remplacement du coton, des arachides, des patates douces et d'autres cultures. Carver dériva plus de trois cents produits de l'arachide, dont le beurre d'arachide, l'encre d'imprimerie, et le « café » instantané. Les patates douces donnèrent elles-mêmes une centaine de produits, et les noix de pécan soixante de plus. Il inventa un certain nombre d'autres produits ingénieux provenant de sources improbables. En 1916, Carver fut nommé membre de la Royal Society of Arts de Londres, un exploit dont seuls quelques Américains peuvent se targuer. Au moment de sa mort, dix-huit écoles avaient été nommées en son honneur.

Margaret Murray, anthropologue, 1863-1963
Margaret Murray était une anthropologue britannique dont les champs d'étude principaux touchaient à l'égyptologie et à l'histoire de la sorcellerie. Son livre le plus connu, *Le Culte des Sorciers en Europe occidentale* (1921), relate ses conclusions et théories sur ce dernier sujet. Dans cet ouvrage, Dr Murray prétend que la sorcellerie est en fait un ancien culte de la fertilité vénérant un dieu en possession de deux formes :

une figure masculine cornue, l'autre étant une femme chasseresse de type Artémis grecque ou Diane romaine. Selon Murray, ce culte était originaire d'Europe de l'Ouest, des milliers d'années avant le Christ, une race de nains ayant été chassée sous terre avec la venue des hommes. Ces créatures survécurent tout comme les fées et les elfes du folklore européen. Les cultes de sorcières survivants ne sont pas composés de sorcières maléfiques lançant des sorts, mais de disciples de leur chef spirituel, la déesse de la terre/Diane chasseresse/Artémis. Lors de leur première publication, les conclusions de Murray reçurent un accueil peu favorable dans les milieux universitaires, mais le livre stimula un renouveau du paganisme en Angleterre et en Europe. Plus tard, elle publia deux autres livres de même nature.

Howard Carter, archéologue, 1873-1939

Carter était un archéologue britannique dont la renommée vint de sa découverte du tombeau du Pharaon Toutânkhamon en 1922. Carter mena de nombreuses expéditions dans la Vallée des Rois, et, pour un temps, dirigea le programme de l'Égypte pour préserver ses objets anciens. Son père, artiste, lui enseigna le dessin, et, en 1891, il se rendit précisément en Égypte en tant que dessinateur pour une enquête archéologique. Un an plus tard, il reçut sa première formation en archéologie à Tell el Amarna, sous la tutelle de l'éminent archéologue britannique Sir Flinders Petrie. Les découvertes de Carter au cours des trente années qui suivirent incluent les tombes de Thoutmosis IV, de la reine Hashepsut et d'Amenhotep I. Parmi les nombreux livres que Carter écrivit sur ses découvertes, on trouve les trois volumes de *The Tomb of Tut-Ankh-Amen*. Les partisans de « la malédiction du pharaon » négligèrent de noter que Carter, l'homme réellement responsable du « pillage » du tombeau, survécut dix-sept ans après l'invocation de la soi-disant « malédiction ».

Films des années 1920

1919 : Theda Bara, la « Vamp », joue dans *Salomé*. D.W. Griffith dirige *Le Lys brisé*.
1920 : Lon Chaney joue dans *La Pénalité*, Lillian Gish dans *Les Deux orphelines*, John Barrymore dans *Dr Jekyll et M. Hyde*, Mary Pickford dans *Pollyana*, et Douglas Fairbanks (Sr) dans *Le Signe de Zorro*. La société de production United Artists est fondée par Charlie Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks, et le légendaire producteur et réalisateur D. W. Griffith.
1921 : Rudolph Valentino fait du jour au lendemain sensation avec *Le Cheik* et *Les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse*. Mack Sennett réalise *A Small Town Idol*, Charlie Chaplin joue dans *Le Kid*, Douglas Fairbanks dans *Les Trois Mousquetaires*.
1922 : Henry Hull et Carol Dempster sont co-stars dans *La Nuit mystérieuse*, Douglas Fairbanks dans *Robin des Bois*, et F.W. Murnau dirige *Nosferatu* en Allemagne. *Nanouk l'Esquimau* par l'explorateur américain Robert Flaherty définit le film documentaire.
1923 : Lon Chaney joue dans *Quasimodo*, Cecil B. DeMille produit *Les Dix Commandements*, William S. Hart joue dans *Wild Bill Hickok*, le comédien Harold Lloyd impressionne dans *Monte là-dessus !*, le réalisateur de comédies Mack Sennett produit la parodie *The Shriek of Araby*.
1924 : Harold Lloyd dans *Ça t'la coupe*, Buster Keaton dans *La Croisière du Navigator*, Douglas Fairbanks dans *Le Voleur de Bagdad*, John Ford dirige *Le Cheval de fer*.
1925 : Lon Chaney joue dans *Le Fantôme de l'Opéra*, William S. Hart dans *Tumbleweeds*, Harold Lloyd dans *Vive le sport*, Adolphe Menjou dans *The Sorrows of Satan*, Keaton dans *Les Fiancées en folie*, Charlie Chaplin dans *La Ruée vers l'or*, et Willis O'Brien ramène des créatures préhistoriques à la vie dans *Le Monde Perdu*.
1926 : Joan Crawford fait ses débuts dans *Pretty Ladies*, Greta Garbo joue dans *Le Torrent*, Fritz Lang dirige le classique *Metropolis*, John Barrymore joue dans le premier film parlant non musical, *Don Juan*, Buster Keaton dans *Le mécano de la « General »*, Francis X. Bushman joue dans *Ben Hur*. Les funérailles de Valentino tournent à l'hystérie collective à Manhattan, qui laisse le salon funéraire pillé par les chercheurs de souvenirs.
1927 : Lon Chaney dans *Londres après minuit*, Cecil B. DeMille produit *Le Roi des rois*, Greta Garbo dans *La Chair et le Diable* et, avec John Gilbert, dans *Anna Karénine*, Al Jolson joue dans le premier long métrage parlant *Le Chanteur de jazz*, William Fox introduit les premiers films d'actualité sonores en extérieur grâce au système Movietone, et Clara Bow devient la « It Girl », la garçonne type quand elle joue dans *Le Coup de foudre*.
1928 : Joan Crawford joue dans *Les Nouvelles Vierges*, Charlie Chaplin dans *Le Cirque*, Victor McGlaglen dans *Une fille dans chaque port*, Mickey Mouse dans *Steamboat Willie*, Clara Bow dans *La Belle aux cheveux roux*, *L'Amour joue et gagne*, et *Quand la flotte atterrit*, Howard Hughes produit *Two arabian nights*.
1929 : Gary Cooper joue dans *The Virginian*, Greta Garbo dans *Terre de volupté*, les Marx Brothers dans *Noix de coco*, Ronald Coleman dans *Bulldog Drummond*, Douglas Fairbanks dans *Le Masque de fer*, Lionel Barrymore dans *L'Île Mystérieuse*, et Alfred Hitchcock dirige *Chantage*.
1930 : Greta Garbo joue dans *Anna Christie* d'Eugène O'Neill, les Marx Brothers dans *L'Explorateur en folie*, Josef Sternberg dirige Marlene Dietrich dans *L'Ange bleu*, Howard Hughes produit *Les Anges de l'enfer*, Walter Huston joue Abraham Lincoln, tandis que John Barrymore incarne Achab dans *Moby Dick*.

Occultistes et parapsychologues

Arthur E. Waite, occultiste, 1857-1942

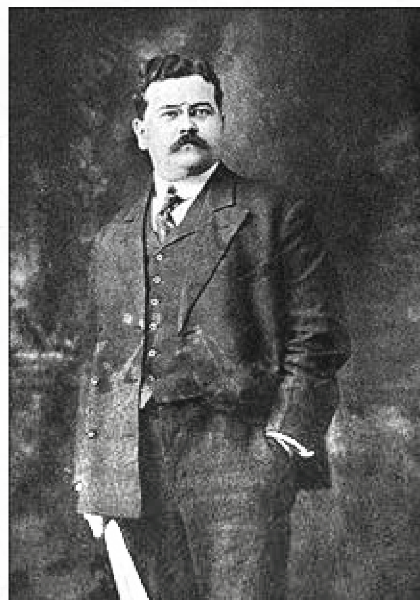
Arthur Edward Waite est l'un des occultistes les plus célèbres et les plus investis du début du siècle. Né à Brooklyn, il est le fils d'un capitaine de navire. Son père mourut lorsqu'il avait deux ans et la famille déménagea en Angleterre pour être avec la famille de sa mère. Élevé dans la foi catholique, Waite se tourna vers le spiritisme en 1874, lorsque sa sœur mourut à son tour. Trouvant les spiritualistes décevants, il rejoignit la Société Théosophique de H. P. Blavatsky et étudia l'alchimie et le mysticisme de l'occultiste français Eliphas Levi. Son premier livre, *Mysteries of magic* (1886), portait précisément sur les écrits de Levi. Un an plus tard, alors qu'il effectuait des recherches au British Museum, Waite rencontra un collègue écrivain et mystique, Arthur Machen, qui deviendrait son ami et co-auteur occasionnel jusqu'à la mort de Waite. En 1891, Waite rejoignit une nouvelle société d'occultistes, l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée. Il aurait été impliqué dans diverses incarnations de l'Aube, au-dedans et au-dehors, jusqu'en 1914 ; Waite aurait en fait dirigé une faction de l'Aube Dorée de 1903 à 1914, en réformant ses principes fondamentaux dans des directions davantage chrétiennes. Bien qu'il prétendît lui-même être sceptique sur son utilité, Waite conçut ce qui est toujours le jeu de Tarot le plus largement utilisé, le Rider-Waite-Smith, et écrivit *Pictorial Key to the Tarot* comme compagnon à ce jeu. Cet ouvrage compare les quatre couleurs du Tarot à des éléments de la légende du Graal, un sujet sur lequel lui et son ami Machen correspondirent fréquemment et qu'ils publièrent ensemble. Waite devint franc-maçon en 1901 et appartint à la société de la Rose-Croix de 1902 à 1914. Son autobiographie, *Shadows of Life and Thought*, fut publiée en 1938.

Aleister Crowley, occultiste, 1875-1947

Crowley est né dans une famille de la riche bourgeoisie anglaise membre des Frères de Plymouth, une église chrétienne conservatrice. Après ses études à Cambridge, il rejoignit l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, mais il y resta peu de temps, car des querelles personnelles



Aleister Crowley



Charles Fort

et un schisme interne déchirèrent l'ordre. Dans sa jeunesse, Crowley vécut de son héritage jusqu'à ce qu'il se retrouve à court d'argent, et il devint alors de plus en plus dépendant des revenus de ses écrits et des dons de ses partisans. Il voyagea beaucoup : Mexique, U.S.A., Japon, Ceylan, Europe. Crowley était un bon alpiniste et il gravit quelques-uns des plus hauts sommets du monde, il aurait pu à juste titre devenir célèbre pour ces hauts faits. En 1904, il arriva en Égypte et fit la rencontre du dieu égyptien Horus au cours d'un rite magique. Peu après, il fut contacté par un être qu'il appela Aiwass, son ange gardien, qui lui récita ce qui allait devenir *Le Livre de la Loi*, dans lequel il est expliqué que le nouvel éon pour l'humanité a commencé, et que Crowley est son prophète. La loi morale suprême étant : « Fais ce que tu veux sera toute la loi. »

Crowley a passé la plupart des années de guerre en exil en Amérique. Il avait proposé ses services au gouvernement britannique comme espion, mais cette offre fut rejetée. Il devint amer et se mit à écrire de la propagande pro-allemande. Au début des années 1920, Crowley déménagea de New York à Palerme, en Sicile, où il fonda l'Abbaye de Thélème, une communauté mystique. Au cours de la seconde moitié des années vingt, il se tourna une nouvelle fois vers l'écriture, en vendant son livre, *Le Journal d'un drogué*, à l'éditeur Collins. En septembre 1930, il simula sa mort à Lisbonne, sur la côte appelée Boca do Inferno (Bouche de l'Enfer), pour revenir en vie et en forme trois semaines plus tard à Berlin.

Vers la fin des années 1930, Crowley revint s'installer en Angleterre et subvint à ses besoins par la publication de ses écrits liés à la magie (dont *Le Livre de Thoth*) et son autobiographie, jusqu'à sa mort en 1947.

Charles Fort, auteur, original, 1874-1932

Fort est collectionneur et historien de toutes sortes de reliques étranges et bizarres. Son penchant pour collecter des coupures de presse et noter les événements étranges venant de tous les coins du monde a donné matière à son premier ouvrage, *Le Livre des damnés*, publié en 1919. Dans ses pages, on trouve des histoires de pluies de grenouilles, de pierres, et de sang, de ténèbres de jour inexpliquées, de mystérieux engins volants, et d'ombres inexplicables. Naturaliste amateur et journaliste professionnel, Fort espère que ses livres attireront l'attention des scientifiques sur les nombreux événements étranges et individuels surgissant constamment dans le monde. Un deuxième ouvrage, *Nouvelles Terres*, paraît en 1923. Fort est une âme solitaire, vivant dans un appartement dans le Bronx à New York avec sa femme, Anna. Trapu, et doté d'une mauvaise vue, Fort a peu d'amis, même si le romancier Théodore Dreiser est un visiteur fréquent. L'appartement exigu est rempli de notes mystérieuses et de coupures de journaux, ainsi que des collections de spécimens d'insectes et divers objets hétéroclites rassemblés de partout dans le monde. Intolérant pour le mépris de la science à l'égard de l'étrange et de l'inexpliqué, il arbore néanmoins un vif sens de l'humour, brasse sa propre bière illégalement, et a trouvé le temps de créer un jeu difficile et exaspérant appelé *Super-checkers*.

Edgar Cayce, mystique, prophète, guérisseur, 1877-1945

Guérisseur, mystique et voyant, né dans le Kentucky, Cayce vient d'un milieu rural ; son éducation est limitée, et sa conduite modeste. Il affirme avoir pris conscience de ses pouvoirs en 1890, lorsqu'un fantôme féminin l'approcha et lui proposa de lui accorder un unique souhait. Répondant que son seul souhait était d'aider les autres, il commença ensuite à montrer des pouvoirs psychiques. Connu sous le nom de « prophète dormant », Cayce est un chrétien dévot qui ne semble jamais à l'aise avec ses dons. Il fournit dans la première partie du vingtième siècle à ses patients des milliers de lectures psychiques. Saisi d'une transe auto-induite, il dicte prophéties et diagnostics médicaux pour les personnes souffrantes, parfois à grande distance. Même si ses recommandations requièrent fréquemment des remèdes maison bizarres, beaucoup de ses patients ont rapporté des guérisons miraculeuses. Ses explorations de la psyché humaine prouvent selon lui l'existence de vies antérieures. Il n'aime pas accepter de l'argent pour ses services, mais beaucoup de ses patients sont généreux. En 1923, il abandonne sa carrière dans la photographie pour gagner sa vie avec ses dons de voyance. Cayce affirme que sa connaissance lui vient des « Archives Akashiques », une réserve psychique de connaissances peu différente de la théorie de Carl Jung sur l'inconscient collectif. Cayce appelle cette réserve « le livre du souvenir de Dieu » ou « l'inconscient universel ». Il se réfère souvent à l'Atlantide et déclare qu'une réserve de connaissances atlante est contenue dans des bibliothèques secrètes situées sous les pyramides égyptiennes.

Cayce accepte des rendez-vous personnels ou peut être contacté directement par lettre.

Harry Price, parapsychologue, 1881-1948

Price fut un parapsychologue britannique infatigable. Membre de la Société britannique pour la Recherche psychique (fondée en 1882), Price créa sa propre organisation similaire, le Laboratoire national de Recherche psychique, en 1926. L'intérêt de Price pour l'occulte avait commencé tôt. Il dit avoir enquêté sur sa première affaire paranormale (un poltergeist) à l'âge de quinze ans. Il n'avait aucune formation scientifique ou diplôme universitaire à proprement parler, mais c'était un magicien qualifié et il utilisait ce talent pour repérer d'éventuelles fraudes. Il était habile à générer de la publicité autour de ses expériences et de ses découvertes, et son franc-parler lui fit beaucoup d'ennemis parmi les médiums, les voyants, et les universitaires. Quels que soient ses défauts, Price était un chercheur méticuleux, effectuant toujours des préparatifs minutieux pour repérer les fraudes lors de séances de spiritisme et sur les sites d'activités paranormales présumées. Il utilisa pour ses enquêtes des appareils photo avec pellicule sensible aux rayons infrarouges, des dispositifs de détection de mouvement, et un « kit de chasseur de fantômes » bien fourni. Price organisa de nombreuses séances de spiritisme dans les années 1920, et étudia les cas d'activités de poltergeists, de lieux hantés par des fantômes, et de psychokinésie. En 1929, il s'engagea dans son affaire la plus célèbre : les phénomènes paranormaux de Borley Rectory, au nord-est de Londres. Price consacra plus de dix-sept ans à ce cas de hantise apparemment véritable, et écrivit deux livres sur le sujet. Au total, il a écrit dix-sept livres tout au long de sa carrière.

Professeur Joseph B. Rhine, parapsychologue, 1895-1980

Rhine quitte son poste à l'Université de Virginie-Occidentale en 1927 pour étudier la recherche psychique sous la direction de William McDougall à l'Université Duke de Durham, en Caroline du Nord. Rhine mène des expériences soigneusement encadrées sur la télépathie, la télékinésie et la voyance, et étudie les phénomènes psychiques dans la vie quotidienne et la religion. C'est lui qui inventa le terme « parapsychologie » et créa le jeu standard de 25 cartes marquées de cinq symboles différents utilisés pour tester l'ESP. En 1930, il fut nommé directeur du laboratoire de parapsychologie à l'Université Duke. Rhine vit à Durham, près du campus.

Evangeline Adams, astrologue, 1868-1932



Harry Price

Astrologue phare des États-Unis, Adams réside dans un appartement de New York situé au-dessus du Carnegie Hall. Sa réputation se constitua en 1899, lorsqu'elle prophétisa avec précisions l'incendie du Windsor Hotel à New York. Poursuivie en justice pour cartomancie en 1914, elle impressionna tellement le juge avec la précision de ses lectures qu'il abandonna les charges contre elle. Auteur du best-seller *Astrology : your place among the stars*, elle lance un programme de radio populaire en 1930. Adams accepte régulièrement des rendez-vous pour des lectures astrologiques.

Scientifiques

Nikola Tesla, scientifique, inventeur, 1856-1943

Inventeur américain, né et formé en Europe, Tesla est rarement reconnu pour ses vastes contributions à la science. Ayant, en 1884, émigré vers l'Amérique, il breveta un moteur électrique en 1888, qu'il vendit bientôt à George Westinghouse. En 1891, il développa la bobine de Tesla, et, en 1893, un système de communication sans fil. Brièvement associé à Thomas Edison, il suivit bientôt son propre chemin, créant un laboratoire à New York. Le génie inventif de Tesla était plus théorique que pratique, et il abandonnait souvent ses concepts avant de les avoir complètement développés, laissant les autres en récolter les fruits. Une telle situation a conduit à une longue bataille judiciaire sur les droits des brevets de base de la radio. Il passa les dernières années de sa vie à travailler sur la transmission de l'électricité sans fil, de plus en plus reclus et excentrique. Beaucoup de photos destinées à la publicité émises par notre inventeur furent qualifiées de fausses, et les



Evangeline Adams

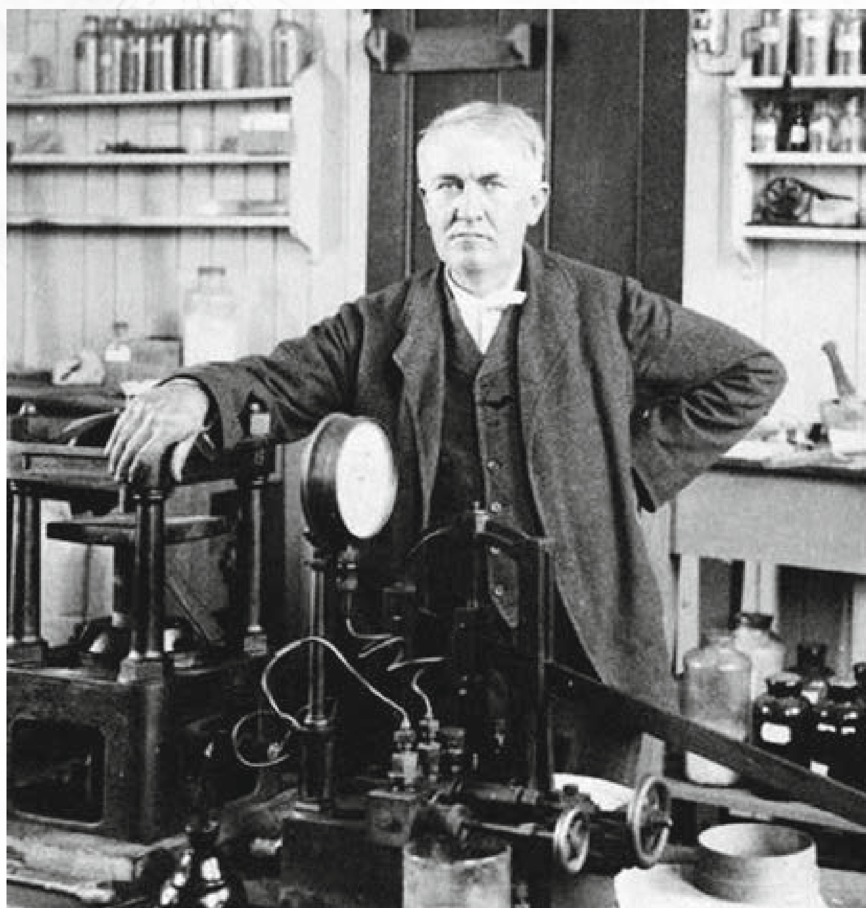
revendications exaltées faites dans les années 1930, incluant l'annonce d'un « rayon de la mort », firent peu pour améliorer sa réputation.

Roy Chapman Andrews, explorateur, naturaliste, paléontologue, 1884-1960

Andrews est né dans le Wisconsin et fut diplômé en 1906 au Beloit College. Il travailla immédiatement pour le Muséum américain d'histoire naturelle à New York, protégea des spécimens de baleines et devint rapidement un expert mondial sur ces grands mammifères marins. Andrews prit également part à des expéditions le long de la côte nord-ouest de l'Amérique du Nord en 1908, en Indonésie en 1909-1910, et en Corée en 1911. Il parcourut le nord de la Corée en 1911-1912, l'Alaska en 1912, la Chine du Sud-ouest et la Birmanie en 1916, le nord de la Chine et la Mongolie extérieure en 1919, et passa la majeure partie de la décennie entre 1920 et 1930 en Asie centrale. C'est au cours de son séjour en Chine, en 1918, qu'Andrews travailla également pour l'Intelligence Bureau américain dans une fonction non précisée. Parmi ses nombreuses découvertes, on trouve les premiers œufs fossiles de dinosaures jamais trouvés. Andrews publia beaucoup d'ouvrages, dont : *Whale Hunting with Gun and Camera* (1916), *Camps and Trails in China* (1918), *Across Mongolian Plains* (1921), *On The Trail of the Ancient Man* (1926) et *Ends of Earth* (1929). Dans et en dehors du pays, Andrews peut généralement être contacté par l'intermédiaire du Muséum d'histoire naturelle américain à New York. Andrews est en contact régulier par radio et courrier postal.

Thomas Edison, inventeur, scientifique, 1847-1931

Edison, d'abord et avant tout connu pour son invention de l'ampoule à incandescence et du cinéma, fut le plus grand inventeur américain de la fin du XIXe siècle. Titulaire de centaines de brevets, il obtint de nombreuses distinctions internationales. En 1928, il reçut une médaille d'or du Congrès américain. Dans sa jeunesse, il occupa diverses professions du chemin de fer avant de lancer son propre petit journal et fut plus tard employé comme télégraphiste. N'ayant pas fait d'études, Edison apporta néanmoins de nombreuses améliorations au système du télégraphe ainsi qu'au système du téléscripteur. Il finit par ouvrir des laboratoires dans les villes du New Jersey que sont Newark, Menlo Park et West Orange, où des appareils tels que le phonographe et la batterie de stockage d'électricité furent inventés et peaufinés. La créativité d'Edison n'a d'égale que sa capacité de travail. Douze à quatorze heures par jour sont la norme, et il ne fait jamais confiance à ses résultats avant qu'ils aient été prouvés maintes et maintes fois. C'est un ami proche du magnat de l'automobile et philanthrope, Henry Ford, qui a déjà travaillé pour l'inventeur. Edison réside actuellement près de West Orange, dans le New Jersey.



Thomas Edison

Robert Goddard, scientifique, inventeur, 1882-1945

C'est l'un des pionniers de la science des fusées. Les premières expériences de Goddard datent de 1909 dans sa ville natale de Worcester, dans le Massachusetts. Goddard alla à l'Institut polytechnique de Worcester et à l'Université Clark, et enseignera plus tard la physique dans cette dernière. Ses expériences toujours en cours avec les fusées, tout d'abord financées avec son propre argent, ont finalement obtenu des fonds de la part de la Smithsonian Institution et des Guggenheim. En 1919, Goddard publie *A Method of Reaching Extreme Altitudes* qui décrit la conception d'une fusée destinée à atteindre la lune. Le livre rencontre le mépris, mais Goddard poursuit ses études sans se laisser abattre. Le 16 mars 1926, à Auburn, dans le Massachusetts, il lance avec succès sa première fusée à carburant liquide. Goddard occupe une chaire de physique à l'Université Clark de Worcester, dans le Massachusetts.

Bibliothèques et musées les plus remarquables

National Geographic Society, Washington, D. C.

Société fondée en 1888 par un éminent groupe d'explorateurs et de scientifiques « pour l'accroissement et la diffusion des connaissances géogra-



Robert Goddard

phiques ». Dans la même année, elle commença la publication du magazine *National Geographic*. La Société a soutenu de nombreuses expéditions, souvent en coopération avec la Smithsonian Institution. La première eut lieu en 1890-1891, avec l'exploration et la cartographie du mont St Elias, le long de la frontière alors inconnue entre l'Alaska et le Canada. En collaboration avec Yale, une expédition liée à la Société découvrit le Machu Picchu en 1911 et, plus tard, Pueblo Bonito au Nouveau-Mexique. La Société a également soutenu plusieurs expéditions polaires. Elle gère une bibliothèque choisie de plus de 16 000 volumes animée par une équipe de quatre personnes. Bien que le public n'y ait normalement pas accès, un bibliothécaire peut toujours proposer d'aider un chercheur passionné. Outre les ouvrages parsemant ses rayons, la bibliothèque conserve de nombreux manuscrits et journaux inédits provenant de différentes expéditions, ainsi qu'une série complète du magazine *National Geographic*.

Smithsonian Institution, Washington, D. C.

Cet institut possède la plus grande collection de musées et d'objets d'art dans le monde. Ses différents musées et bibliothèques sont quotidiennement ouverts au public, de 10 heures à 17 heures, tandis que les installations dédiées à la recherche ne sont disponibles que pour ceux ayant reçu une autorisation expresse de l'Institut. Le parc dessert neuf blocs de maisons et cinq bâtiments différents. La Smithsonian Institution date de 1829, lorsque le scientifique britannique James Smithson mourut en laissant une clause dans son testament statuant que, si son neveu héritier devait lui-même mourir sans héritier, sa fortune devait aller aux États-Unis « pour fonder un établissement destiné à la promotion et à la diffusion du savoir ». Le gouvernement des États-Unis reçut l'argent en 1838, peu de temps après la promulgation d'une loi envisageant une bibliothèque et un musée. Les expositions de l'Institut touchent l'histoire naturelle, l'industrie, l'art, la technologie et la science, les pierres précieuses rares, l'histoire et l'ethnologie. La grande bibliothèque est particulièrement complète dans les domaines de l'art et de la littérature de l'Extrême et du Proche Orient.

Bibliothèque du Congrès, Washington, D. C.

Fondée en 1800 à destination du Congrès, la première bibliothèque fut détruite par l'invasion britannique en 1814. Thomas Jefferson fit don de sa bibliothèque personnelle de 6 487 ouvrages en remplacement, une collection toujours intacte et que l'on peut consulter dans le département des Collections spéciales et livres rares. En 1851, un deuxième incendie détruisit près des deux tiers de la collection de l'établissement. Pourtant, en 1927, la bibliothèque accueille 3 556 767 livres et brochures, une collection qui n'est éclipsée que par celles du British Museum de Londres et de la Bibliothèque nationale de Paris. En 1921, d'importants documents du Département d'État furent transférés à la Bibliothèque du Congrès. Parmi les documents les plus précieux de l'établissement, on trouve une Bible de Gutenberg datant de 1455, une collection des premiers manuscrits présidentiels, et la plus grande collection au monde de livres miniatures. La bibliothèque est riche dans tout ce qui concerne la bibliographie, l'histoire, les sciences politiques et sociales, le droit et la législation, les beaux-arts, l'histoire américaine, les biographies et la généalogie. Dans les années 1920, la Bibliothèque du Congrès a le rôle d'archives nationales. Elle est ouverte au public du lundi au vendredi de 8 h 30 à 21 heures, le samedi de 8 h 30 à 17 heures, et le dimanche de 13 heures à 17 heures.

Université Miskatonic, Arkham, Massachusetts

L'Université Miskatonic est, à juste titre, célèbre pour sa bibliothèque. Sa collection est relativement petite par rapport à d'autres, contenant environ 400 000 titres, mais elle a été soigneusement rassemblée et méticuleusement choisie. Elle est particulièrement pointue dans les domaines de l'histoire médiévale et de la métaphysique, et possède une belle collection de volumes des XVIIe et XVIIIe siècles. Le musée de l'université est ouvert au public. Il dispose de l'une des meilleures collections de la région sur les artefacts amérindiens, l'artisanat des premiers Américains, et les objets de la Nouvelle-Angleterre liés à la sorcellerie.

Université d'Harvard, Cambridge, Massachusetts

Harvard est la plus ancienne et la plus prestigieuse université d'Amérique. Fondée en 1636 comme un College puritain pour l'éducation des ministres, elle fut rebaptisée d'après John Harvard qui, en 1638, légua toute sa bibliothèque et la moitié de

Livres des années 1920

1920 : Agatha Christie publie son premier roman mettant en scène Hercule Poirot, *La Mystérieuse Affaire de Styles* ; *L'Homme de la Forêt* de Zane Grey ; *L'Envers du Paradis* de F. Scott Fitzgerald.

1921 : *Esquisse de l'histoire universelle* de H. G. Wells ; *Main Street* de Sinclair Lewis ; *Le Cavalier mystérieux* de Zane Grey ; *Le Temps de l'innocence* d'Edith Wharton ; *Le Cheik* de Edith Hull.

1922 : Sinclair Lewis écrit *Babbitt ; alimentation et santé*, qui introduit l'idée d'un comptage des calories et demeure un best-seller pendant cinq ans ; *Histoire de l'humanité* de Van Loon ; *Show Boat* de Edna Ferber ; *The Outline of Science* de J. Arthur Thomson ; *Ulysse* de James Joyce.

1923 : *La Maîtrise de soi-même par autosuggestion consciente* d'Émile Coué provoque un engouement pour l'auto-amélioration et la santé mentale ; *Etiquette : The blue book of social usage* d'Emily Post.

1924 : *L'Appel du Canyon* de Zane Grey.

1925 : *Arrowsmith* de Sinclair Lewis ; *Gatsby le magnifique* de F. Scott Fitzgerald ; *Mrs. Dalloway* de Virginia Woolf ; *Une tragédie américaine* de Theodore Dreiser ; Charlie Chan fait ses débuts dans *La Maison sans clé d'Earl Bigger*.

1926 : Agatha Christie atteint la renommée avec *Le Meurtre de Roger Ackroyd* ; *L'Histoire de la philosophie* de Will Durant se vend à deux millions d'exemplaires ; Ernest Hemingway écrit *Le Soleil se lève aussi* ; *Les Hommes préfèrent les blondes* d'Anita Loos.

1927 : Sinclair Lewis publie *Elmer Gantry* ; Virginia Woolf sort *La Promenade au phare*.

1928 : *Contrepoint* de Aldous Huxley ; *L'Amant de Lady Chatterley* de D. H. Lawrence est largement condamné ; *Le Pont du roi Saint-Louis* de Thorton Wilder reçoit le prix Pulitzer du roman.

1929 : *Le Loup des steppes* de Herman Hesse (1927) sort dans sa traduction anglaise ; *Sam Dodsworth* de Sinclair Lewis ; *L'Adieu aux armes* de Hemingway ; Thomas Wolfe écrit *L'Ange exilé : Une histoire de la vie ensevelie* ; Erich Maria Remarque se souvient de la Grande Guerre dans *À l'Ouest, rien de nouveau* ; *Le Bruit et la Fureur* de Henry Faulkner ; *Sang maudit* de Dashiell Hammett ; *Believe It, or not !* de Robert Ripley.

sa succession à l'établissement. La bibliothèque d'Harvard est l'une des plus belles d'Amérique, avec un catalogue de plus de 2 785 000 livres et brochures à son actif. Bien qu'elle soit destinée à l'usage des étudiants et des professeurs, l'autorisation d'un bibliothécaire peut permettre un accès individuel aux différentes collections. L'université dispose également d'un jardin botanique, d'un observatoire, de musées sur les arts européens, orientaux et américains, d'un musée sémitique, et d'un musée allemand. Le musée Peabody sur l'archéologie et l'ethnologie américaines, fondé en 1866, fut le premier musée anthropologique des États-Unis. Bien qu'il se concentrât à l'origine sur le Nouveau Monde, il a depuis élargi ses centres d'intérêt pour embrasser l'ensemble du globe. Depuis 1891, le musée Peabody a mené de vastes explorations sur les ruines mayas d'Amérique centrale. Une collection complète de presque tous les journaux liés à l'anthropologie jamais publiés est archivée, soit plus de 20 000 numéros. En 1915, la bibliothèque Widener fut ajoutée pour aider à loger la collection toujours croissante de l'université. Nommée en hommage à Henry Widener, un ancien étudiant d'Harvard (et millionnaire) décédé à bord du *Titanic*, elle contient des volumes rares de Luther, d'Érasme, et de Machiavel. Harvard gère également un observatoire astronomique à Arequipa, au Pérou, qui, en 1927, fut déplacé en Afrique du Sud.

Muséum américain d'histoire naturelle, New York, État de New York

Situé à Central Park West sur la 79e rue, le musée est logé dans une structure gothique en brique rouge construite en 1877. Il est ouvert au public tous les jours de 10 heures à 17 h 45, et jusqu'à 21 heures les mercredis, vendredis, et samedis. Créé en 1869, c'est actuellement le plus grand muséum d'histoire naturelle au monde, englobant tous les domaines de l'anthropologie et de l'histoire naturelle, à l'exception de la botanique. Les expositions uniques du musée, montrant des oiseaux, des mammifères, des poissons et des reptiles naturalisés, furent lancées par Carl Akeley dans la première moitié de la décennie. Le musée possède un accord permanent avec le zoo de Central Park à New York, et accepte de sa part les carcasses animales de toutes sortes. Il accepte également les dons de carcasses d'animaux rares venant de personnes privées. Le laboratoire de taxidermie au sous-sol est souvent à l'origine des étranges odeurs imprégnant les salles d'exposition. Le musée possède davantage de squelettes complets d'animaux éteints en exposition – en particulier les dinosaures – que tout autre musée dans le monde. Il soutient de nombreuses expéditions, dont les explorations arctiques de Robert Peary en 1890 et au début des années 1900. Une expédition asiatique de dix ans montée entre 1920 et 1930 fut basée à Pékin. Une armée d'explorateurs, de paléontologues, d'archéologues, de zoologistes, de géologues et de chirurgiens firent des voyages en Mongolie, explorèrent le désert de Gobi, et survécurent aux attaques de bandits et au terrain hostile. Les premiers œufs de dinosaures fossiles connus furent découverts au cours de cette période par le paléontologue Roy Chapman Andrews. Les premiers rapports affirmant la découverte de preuves de l'existence d'une civilisation préhistorique sur un plateau d'Asie furent plus tard réfutés, sans explication tout à fait satisfaisante. Le musée reçoit beaucoup de demandes de la part de personnes voulant se joindre à des expéditions. Elles sont traitées sous une forme standard, accompagnée de la question : « Pourriez-vous faire un don à l'expédition pour aider à payer vos dépenses ? ». Avec assez d'argent, presque n'importe qui peut participer à une expédition.

Autres bibliothèques et musées remarquables

Baltimore Museum of Art, Baltimore, Maryland : particulièrement pointu dans les objets en métal des Indes orientales et les antiquités chypriotes.
Bibliothèque Crerar, Chicago, Illinois : 820 000 volumes.

Bibliothèque Enoch Pratt Free, Baltimore, Maryland.

Bibliothèque Newberry, Chicago, Illinois : 443 757 livres et brochures.

California Academy of Sciences, San Francisco, Californie : spécialisée dans la flore et la faune de la côte du Pacifique et des États de l'ouest. Très riche en matière de reptiles, en particulier sur les tortues des Galapagos.

Californie, Université de, Berkeley, Californie : 665 680 volumes.

Chicago, Université de, Chicago, Illinois : 768 559 volumes.

Cincinnati Museum Association, Cincinnati, Ohio : 30 000 spécimens sur l'archéologie et l'ethnologie amérindiennes.

Illinois, Université de l', Champaign, Illinois : 708 850 volumes.

Institut Carnegie, Pittsburgh, Pennsylvanie : dispose d'une bibliothèque, d'un musée des beaux-arts, d'un muséum d'histoire naturelle, et d'expositions sur la technologie. Le muséum possède une grande collection de fossiles de vertébrés, d'oiseaux d'Amérique du Sud, et de papillons, en particulier africains. L'Institut abrite également une grande collection de pièces de monnaie et de médailles.

Michigan, Université du, Ann Arbor, Michigan : 649 912 volumes.

Minnesota, Université du, Minneapolis St. Paul, Minnesota : 501 507 volumes.

Musée d'art de Toledo, Toledo, Ohio : la plus grande collection au monde de verres antiques, et une remarquable collection de livres anciens.

Musée de l'Académie des sciences naturelles de Philadelphie, Philadelphie, Pennsylvanie : zoologie et paléontologie. La plus grande collection de mollusques des États-Unis.

Musée des Indiens d'Amérique, New York, État de New York : possède plus de deux millions d'articles, dont un quart seulement est exposé. Connu pour son travail sur le terrain, ses publications et ses monographies.

Muséum américain d'histoire naturelle, Washington, D. C. : ses collections de minéraux et de mollusques sont de premier ordre. Dispose d'un musée sur les technologies.

Muséum d'histoire naturelle du Colorado, Denver, Colorado : spécialisé dans les fossiles de vertébrés.

Muséum d'histoire naturelle Peabody, New Haven, Connecticut : très pointu sur les fossiles de vertébrés, en particulier les dinosaures. Une collection exceptionnelle d'oiseaux anciens dentés et de chevaux primitifs.

Muséum Field de Chicago, Chicago, Illinois : spécialisé dans les oiseaux d'Amérique du Nord et du Sud, et les mammifères des Amériques et de l'Afrique. Le Muséum Field possède

la plus grande collection de météorites au monde et la plus belle collection de botanique des États-Unis.

New York Public Library, New York, État de New York : la plus grande bibliothèque publique du monde, avec plus de 2 971 000 livres et brochures. Formée à partir des bibliothèques Astor (1849), Lenox (1870), et Tilden (1892).

New York State Museum, Albany, État de New York : spécialisé dans la flore et la faune de l'État, mais possédant également de vastes collections historiques.

Peabody Maritime Museum, Salem, Massachusetts : le commerce des Indes Orientales et la chasse sont ses spécialités.

Pennsylvanie, Université de, Philadelphie, Pennsylvanie : 635 070 volumes.

Princeton, Université de, Princeton, New Jersey : 594 195 volumes.

Société des sciences naturelles de Buffalo, Buffalo, État de New York : pointue sur les fossiles d'invertébrés de la période du Dévonien.

Université Cornell, Ithaca, New York : 787 127 volumes.

Université de Columbia, New York, État de New York : 1 092 343 volumes.

Yale, Université de, New Haven, Connecticut : plus de 1 250 000 volumes et continue à croître.

Bibliothèques remarquables à l'étranger

British Museum, Londres, Angleterre : fondé en 1759, ce musée est unique en ce qu'il abrite à la fois le musée national des antiquités et la Bibliothèque nationale. Les objets célèbres exposés incluent la pierre de Rosette (1802) et les sculptures du Parthénon (1816). Le musée est impliqué dans des fouilles à l'étranger. Ses collections assyriennes ont servi de base à la compréhension de l'écriture cunéiforme (écriture ancienne du Moyen-Orient), de la même manière que la pierre de Rosette avait aidé à décrypter les hiéroglyphes égyptiens. Le laboratoire de recherche a été fondé en 1920, et a vu, durant cette période, l'accroissement des expéditions archéologiques britanniques en Égypte et au Moyen-Orient, soutenant notamment les travaux de Howard Carter, avec les découvertes du tombeau de Toutânkhamon.

Bibliothèque nationale, Paris, France : elle fut fondée par le roi Jean, qui légua sa collection de manuscrits à son successeur, Charles V. La bibliothèque s'agrandit rapidement au cours des règnes de Louis XIII et de Louis XIV. Plus tard, Napoléon considéra la bibliothèque avec grand intérêt et ordonna que tous les livres abrités dans les bibliothèques provinciales non possédés par la Bibliothèque nationale lui soient transférés. En 1896, la bibliothèque abritait toujours le plus grand nombre d'ouvrages au monde. En 1920, sa collection atteignait 4 050 000 volumes et 11 000 manuscrits.

Bibliothèque apostolique du Vatican, Cité du Vatican, Italie : c'est la bibliothèque du Saint-Siège. Elle fait partie des plus anciennes bibliothèques au monde et contient d'importantes collections de textes historiques. Officiellement créée en 1475, elle est en fait beaucoup plus ancienne. Son texte le plus célèbre est le *Codex Vaticanus Graecus* datant de 1209, le plus ancien manuscrit connu (presque) complet de la Bible.

Les journaux des années 1920

États-Unis

Alabama : *Birmingham Post.*

Arizona : *Phoenix Republic* (1850).

Californie : *Los Angeles Examiner* ; *Los Angeles Herald* ; *Los Angeles Times* (1881) ; *Oakland Post-Enquirer* ; *Orange County Register* (1905) ; *Sacramento Bee* (1857) ; *San Diego Sun* ; *San Francisco Call* ; *San Diego Union* (1868) ; *San Francisco Chronicle* (1865) ; *San Francisco Examiner* ; *San Francisco News.*

Colorado : *Denver Evening News* ; *Denver Rocky Mountain News* (1859).
Floride : *Miami Herald* (1910) ; *Orlando Sentinel* (1876) ; *Tampa Tribune* (1893).

Georgie : *Atlanta Constitution* (1868) ; *Atlanta Georgian-American.*

Illinois : *Chicago Herald & Examiner* ; *Chicago American* ; *Chicago Tribune* (1847) ; *Evansville Press.*

Indiana : *Indianapolis Times* ; *Terre Haute Post.*

Kentucky : *Covington Kentucky Post.*

Louisiane : *New Orleans Times-Picayune* (1837).

Maryland : *Baltimore American* ; *Baltimore News* ; *Baltimore Post* ; *Baltimore Sun* (1837).

Massachusetts : *Boston Advertiser* ; *Boston American* ; *Boston Globe* (1872) ; *Boston Herald* (1892) ; *Christian Science Monitor* (1908).

Michigan : *Detroit Times* ; *Detroit News* (1873) ; *Detroit Free Press* (1831).

Minnesota : *Minneapolis Star Tribune* (1867).

Missouri : *Kansas City Star* (1880) ; *St. Louis Post-Dispatch* (1878).

New Jersey : *Newark Star-Ledger* (1832).

New Mexico : *Albuquerque New Mexico State Tribune.*

New York : *Albany Times-Union* ; *Buffalo News* (1880) ; *New York American* ; *New York Daily Times* (1919) ; *New York Journal* ; *New York Post* (1801) ; *New York Telegram* ; *New York Times* (1851) ; *Rochester Journal* ; *Syracuse Journal* ; *The Wall Street Journal* (1889).

Ohio : *Akron Times-Press* ; *Cincinnati Post* ; *Cleveland Plain Dealer* (1842) ; *Cleveland Press* ; *Columbus Citizen* ; *Columbus Dispatch* (1871) ; *Toledo News-Bee* ; *Youngstown Telegram.*

Oklahoma : *Oklahoma City News.*

Oregon : *Portland Oregonian* (1850).

Pennsylvania : *Philadelphia Inquirer* (1829) ; *Pittsburgh Press* ; *Pittsburgh Sun-Telegraph.*

Tennessee : *Knoxville New-Sentinel* ; *Memphis Press-Scimitar.*
Texas : *Dallas Morning News* (1882) ; *El Paso Post* ; *Fort Worth Press* ; *Fort Worth Star-Telegram* (1906) ; *Houston Chronicle* (1901) ; *Houston Post* (1885) ; *Houston Press* ; *San Antonio Light.*

Washington : *Seattle Post-Intelligencer.*

Washington, D. C. : *Washington Herald* ; *Washington News* ; *Washington*



Les sports des années 1920

Le baseball : Le juge Kenesaw Mountain Landis est nommé premier commissaire du baseball (1920), à la suite du terrible scandale de paris des World Series. La star incontestée de la décennie est Babe Ruth, dont le salaire à un certain moment dépasse celui du Président des États-Unis (Ruth avait eu, selon ses dires, « une meilleure année que lui »). Les autres chouchous du public sont Ty Cobb, Rogers Hornsby, Branch Rickey, George Sisler, et Grover Cleveland Alexander. Le baseball dispose également de ces managers colorés que sont John McGraw, des Giants de New York, et Connie Mack, de l'Athletics de Philadelphie.

Le basketball : Les équipes familières existent déjà, comme les Celtics de Boston et les Knickerbockers de New York, mais peu se souviennent des Rosenblums de Cleveland. Joseph Lapchick, un pivot, est la plus grande star. Dans les années vingt, les paniers ont toujours un fond.

La boxe : La boxe professionnelle croît en popularité et en légitimité. Jack Dempsey règne comme champion des poids lourds dans la première partie de la décennie, mais perd son titre face à Gene Tunney en 1926. En 1927, le journaliste sportif américain Paul Gallico organise la première compétition amateur de boxe, les Golden Gloves.

Le football américain : Le football universitaire est plus suivi que le jeu professionnel, mais cela change quand la star Red Grange abandonne ses études en Terminale pour aller jouer avec, tout d'abord, les Bears de Chicago, puis les Giants de New York. Les entraîneurs universitaires bien connus incluent Knute Rockne de Notre Dame, Pop Warner qui, en 1924, quitte l'Université de Pennsylvanie pour devenir entraîneur à l'Université Stanford en Californie, et John Heisman à celles de Pennsylvanie et de Rice.

Le golf : Walter Hagen, Gene Sarazen, et Chick Evans sont les golfeurs professionnels les plus célèbres de la décennie, mais le jeune et prometteur Bobby Jones constitue une menace.

Le polo : L'ancien as de l'aviation Tommy Hitchcock Jr domine les terrains de polo et est largement considéré comme le meilleur joueur de tous les temps.

Le tennis : La célébrité la plus populaire du tennis est Bill Tilden, mais le Français Jacques Brugnon remporte la Coupe Davis de 1927 à 1932.

Post (1877) ; *Washington Times.*

Wisconsin : *Milwaukee News* ; *Milwaukee Sentinel* (1837).

Angleterre

Londres : *The Daily Chronicle* (1877) ; *The Daily Express* (1900) ; *The Daily Mail* (1896) ; *The Daily Mirror* (1903) ; *The Daily Telegraph* (1855) ; *The Financial Times* (1880) ; *The Evening Standard* ; *The Guardian* (1821) ; *The Morning Post* (1772) ; *News of the World* (1843) ; *The Observer* (1791) ; *The People* (1881) ; *The Sunday Express* ; *The Sunday News* (1842) ; *The Sunday Times* (1822) ; *The Times* (1785).

Autres comtés : *Birmingham Evening Dispatch* ; *Birmingham Gazette* ; *Bradford Telegraph and Argus* ; *Hull Daily Mail* ; *Grimsby Telegraph* ; *Lancashire Daily Post* ; *Lincolnshire Chronicle* ; *Liverpool Courier and Express* ; *Liverpool Echo* ; *Nottingham Evening News* ; *Nottingham Journal* ; *Northern Echo* (Darlington) ; *Sheffield Independent* ; *Sheffield Mail* ; *Yorkshire Evening News* ; *Yorkshire Gazette* ; *Yorkshire Observer*.

Canada

The Halifax Chronicle ; *La Presse* (Montréal francophone) ; *The Manitoba Free Press* ; *The Montreal Star* ; *The Montreal Gazette* ; *The Toronto Globe* ; *The Vancouver Daily Province*.

Mexique

Diario de Yucatán (Merida, 1918) ; *El Correo de la Tarde* (Mazatlan, 1885) ; *El Excelsior* (Mexico City, 1919) ; *El Informador* (Guadalajara, 1917) ; *El Universal* (Mexico City, 1916) ; *El Universal Grafico* (Mexico City, 1922) ; *La Tribuna* (Guaymas, 1926).

Argentine

El Diario (Buenos Aires, 1881) ; *La Nación* (Buenos Aires, 1870) ; *La Prensa* (Buenos Aires, 1869) ; *La Razón* (Buenos Aires, 1905) ; *The Herald* (Buenos Aires, 1876, en anglais) ; *The Standard* (Buenos Aires, 1861, en anglais).

Brésil *A Noite* (Rio de Janeiro, 1910, le soir) ; *A Patria* (Rio de Janeiro, 1920) ; *Correio de Manha* (Rio de Janeiro, 1902) ; *Fanfulla* (Sao Paulo, 1892 Italien) ; *Journal do Commercio* (Rio de Janeiro, 1827) ; *O Diario de Pernambuco* (1825) ; *O Estado* (Sao Paulo, 1876) ; *O Paiz* (Rio de Janeiro, 1884).

Chili

El Diario Ilustrado (Santiago) ; *El Mercurio* (Valparaiso/Santiago/Antofagasta, 1827) ; *La Unión* (Valparaiso/Santiago, 1885) ; *La Nación* (Santiago, 1916).

Pérou

El Comercio (Lima, 1839) ; *La Crónica* (Lima, 1912) ; *La Prensa* (Lima, 1903).

Chine

The Central China Post (Hankou, britannique) ; *The China Mail* (Hong Kong britannique, soir) ; *The China Press* (Shanghai américain, quotidien) ; *The Hong Kong Daily Express* (britannique) ; *The Hong Kong Telegraph* (britannique, soir) ; *Le Journal de Pékin* (français, matin) ; *L'Écho de Chine* (Shanghai français, matin) ; *L'Écho de Tientsin* (français, matin) ; *The North China Daily Mail* (Tientsin britannique, soir) ; *North China Daily News* (Shanghai, 1864, britannique) ; *The North China Star* (Tientsin américain, matin) ; *The Peking Leader* (américain, matin) ; *The Peking and Tientsin Times* (britannique) ; *The Shanghai Mercury* (britannique, soir) ; *The Shanghai Times* (britannique) ; *The South China Morning Post* (Hong Kong britannique).

Inde

The Civil and Military Gazette (Lahore britannique) ; *The Englishman* (Calcutta, 1821, britannique) ; *The Madras Mail* (britannique) ; *The Pioneer* (Allhabad britannique) ; *The Statesman* (Calcutta britannique) ; *The Times of India* (Bombay britannique).

Japon

The Japan Advertiser (américain) ; *The Japan Chronicle* (britannique) ; *The Japan Times* (propriété japonaise, imprimé en anglais) ; *Osaka Asahi* ; *Osaka Mainichi* ; *Tokyo Asahi* ; *Tokyo Nichinichi*.

Russie

Izvestia (Moscou) ; *Kranaya Gazeta* (Leningrad) ; *Pravda*.

Afrique du Sud

Die Burger (Le Cap, néerlandais) ; *The Cape Argus* ; *The Cape Times* ; *The Johannesburg Star* ; *Ons Land* (Le Cap, néerlandais) ; *Volkstem* (Pretoria, néerlandais).

Australie

The Age (Melbourne, matin) ; *The Argus* (Melbourne, matin) ; *The Daily Guardian* (Sydney) ; *The Sydney Morning Herald*.

Les agences de presse

Ceux qui souhaitent suivre le flot incessant d'articles nationaux et internationaux peuvent le faire directement à travers une agence de presse. Il en existe deux aux États-Unis : Associated Press (AP) et United Press International (UPI). Elles réunissent les toutes dernières nouvelles factuelles à destination des journaux et autres abonnés des médias. Le service n'est généralement pas ouvert aux personnes privées, ni les fichiers de l'agence proposés au public. Cependant, les investigateurs peuvent être en mesure de développer leurs propres contacts au sein des organisations.

Associated Press (AP) est une coopérative à but non lucratif basée à New York. Elle a été fondée en 1848 par six éditeurs de journaux de New York qui souhaitaient partager les coûts de la collecte des nouvelles venant des pays lointains. Avant l'époque du télégraphe, de la radio, et des télescripteurs, AP recueillait des renseignements en sélectionnant les journaux de l'étranger.

United Press International est une propriété privée. Fondée en 1907, elle est également basée à New York.

Les deux principales agences de presse en Europe sont Reuters, fondée en Europe en 1849, dont le siège est désormais à Londres, et l'Agence Havas à Paris, fondée 1832.

Autres agences de presse

ALD : Agencia Los Diarios ; Buenos Aires, Argentine (1910).
ANA : Athenagence ; Athènes, Grèce (1896).
AUP : Australian United Press ; Melbourne, Australie (1928).
BELGA : Agence Belga ; Bruxelles, Belgique (1920).
BTA : Bulgarska Telegrafitscheka ; Sofia, Bulgarie (1898).
CNA : Central News Agency ; Taipei (1924).
CP : Canadian Press ; Toronto, Canada (1917).
CTK : Ceskoslovenka Tiskova Kancelar ; Prague, Tchécoslovaquie (1918).
EXTEL : Exchange and Telegraph Company ; Londres, Angleterre (1872).
FIDES : Agenzia Internationale Fides ; Vatican, Italie (1926).
JTA : Jewish Telegraphic Agency ; Jérusalem, Palestine (1919).
NTB : Norsk Telegrambyra ; Oslo, Norvège (1867).
NZPA : New Zealand Press Agency ; Wellington, Nouvelle-Zélande (1879).
PA : Press Association ; Londres, Angleterre (1868).
PS : Presse Service ; Paris, France (1929).
RB : Ritzaus Bureau ; Copenhague, Danemark (1866).
SDA : Schweizerische Depeschenagentur ; Berne, Suisse (1894).
TASS : Telegraph Agency of the Sovereign State ; Moscou, Russie (1925).




AUTO PAR
DOLLA
AUTO PARK
PARADE

Conseils aux joueurs



Chapitre Neuf

Conseils aux joueurs

À l'ouest d'Arkham, les collines deviennent sauvages, avec des vallées dont nulle hache n'a jamais troublé les bois profonds. Il y a des ravins sombres et abrupts où les arbres s'inclinent avec des formes fantastiques, et où coulent de maigres ruisseaux qui n'ont jamais capté un rayon de soleil. Sur les pentes plus douces, on trouve d'anciennes fermes et des cottages en pierre couverts de mousse, qui semblent à jamais ruminer les secrets de la Nouvelle-Angleterre à l'abri des saillies ; mais ils sont tous abandonnés maintenant, leurs larges cheminées s'effondrent, et les bardeaux des murs gonflent dangereusement sous leurs bas toits mansardés.

— H. P. Lovecraft, *La Couleur tombée du ciel*

Mise en scène

En tant que joueur de *L'Appel de Cthulhu*, vous endossez le rôle d'un investigateur, appelé ainsi parce qu'une grande partie du jeu consiste à rechercher et à évaluer des indices et des preuves. C'est un accident de l'ordre alphabétique si la première compétence portée sur la feuille de personnage est anthropologie, mais cela laisse également entendre que cette première compétence n'est pas quelque chose comme « aïkido » ou « attaque ». Les investigateurs ne sont pas des machines de combat. Leurs avantages les plus extraordinaires sont les connaissances qu'ils acquièrent au cours de la partie.
Sous la surface du monde, dissimulée derrière la normalité de l'existence, votre investigateur exposera une vérité aux proportions terrifiantes. Le monde et l'univers ne sont pas tels que nous le pensons et les espaces entre les étoiles sont d'une noirceur insoupçonnée. Ignorées par l'humanité, des entités incroyablement puissantes vivent ou dorment en son sein. Cette révélation est porteuse de germes d'une transformation irréversible, comme votre investigateur le constatera en s'avançant sur des voies de pensées oubliées.
En substituant de nouvelles vérités à celles auxquelles ils prêtaient foi, les investigateurs et les personnages qu'ils rencontrent au cours de la partie entament un processus qui corrompt progressivement leurs principes, leurs croyances et leur équilibre mental. Les seules perspectives de votre investigateur sont peut-être la mort ou l'internement à vie dans un sanatorium, mais il est prêt à payer ce prix puisque son but n'est autre que de contrecarrer l'essor des forces du Mythe sur Terre.
Seuls votre investigateur et ses indéfectibles compagnons tiendront bon contre les forces du Mythe et la corruption des Anciens et de leurs sbires. Après tout, qui sauvera l'humanité si vous ne le faites pas ?

La partie

Interpréter votre personnage

La manière dont vous et votre groupe de joueurs choisirez d'interpréter vos investigateurs vous appartient totalement. Alors que certains joueurs aiment imiter l'accent et les manières de leurs personnages, d'autres préfèrent une approche plus discrète. Mais il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de jouer !
Plus vous serez à l'aise, plus l'expression du caractère de votre investigateur vous viendra facilement. Plus vous vous impliquerez dans votre personnage, plus il deviendra convaincant et « réel ». En jouant à *L'Appel de Cthulhu* vous devenez un acteur, dont le public se limite aux autres joueurs et au gardien.
Essayez de développer suffisamment la personnalité de votre investigateur pour que les autres joueurs puissent imaginer ce qu'il ferait dans une situation spécifique : « Ce bon vieux Al, diront-ils, nous savions que nous pouvions compter sur lui pour sauver la fille du bâtiment en flammes. » Développer votre investigateur, c'est aussi le jouer avec constance.
L'Appel de Cthulhu encourage l'interprétation de son personnage, en particulier lorsque des choix difficiles doivent être faits : aviez-vous le droit, par exemple, de brûler cette ferme remplie d'adorateurs, lorsqu'aux yeux de la loi vos actions étaient meurtrières ? Est-il juste de vous faufiler dans la bibliothèque pour voler ce livre ancien, uniquement parce que le bibliothécaire ne vous permettra pas de le consulter ?
Les dilemmes rencontrés par les investigateurs sont souvent au cœur du jeu, et des séances de jeux entières sont parfois consacrées à discuter de la manière de sortir du pétrin dans lequel vous vous êtes fourré. Lorsqu'elles sont menées en interprétant les personnages avec conviction, ces discussions peuvent être très amusantes et même particulièrement mémorables. Les décisions que vous prenez pour votre investigateur n'ont pas à être nécessairement les mêmes que celles que vous prendriez si vous étiez dans une situation donnée. C'est précisément ce qui est intéressant, et amusant, dans le jeu de rôle.
Comme beaucoup d'activités, le jeu de rôle devient plus facile après quelques parties. Ayez toujours une idée de la personnalité de votre investigateur avant de commencer, et permettez aux événements de façonner votre personnage et la façon dont vous interagissez avec les autres joueurs ou personnages contrôlés par le gardien. Laissez votre investigateur grandir en tant que personne distincte au fur et à mesure que la partie progresse. Ainsi, lorsqu'il quittera le jeu, tué ou fou, vous aurez conclu une biographie et pourrez créer un nouvel investigateur, très différent, et poursuivre l'aventure. Idéalement, chaque investigateur créé devrait être nettement différent du dernier.

Coopérer

Même si une partie de *L'Appel de Cthulhu* peut se limiter à un gardien et un joueur, la plupart impliquent un groupe de 3 à 6 joueurs. Le gardien contrôle tous les personnages non-joueurs, tandis que les joueurs œuvrent ensemble pour résoudre les mystères du Mythe et lutter contre les innombrables menaces qu'il engendre.
Les joueurs doivent s'efforcer de travailler conjointement. Par exemple, lorsque vos investigateurs se rendent en expédition dans quelque ruine persique hantée par des goules, combien de temps survivront-ils si les joueurs ne sont pas prêts à s'entraider, à se donner mutuellement les premiers soins, et à se protéger les uns les autres ? Cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas jouer un agent secret prêt à retourner sa veste, mais si tout le monde joue de cette façon, il n'y aura pas de réelle incitation à jouer ensemble et vos aventures seront de courte durée.



Où seraient beaucoup de protagonistes de Lovecraft sans leurs amis, connaissances, et collègues apportant leur aide dans leurs exploits contre les horreurs du Mythe ?

Souvenez-vous : ceci est un jeu et il est censé être amusant pour tout le monde. Le gardien et les joueurs doivent travailler de concert pour s'assurer que chacun joue son rôle dans l'histoire vécue par le groupe. Pensez à *L'Appel de Cthulhu* comme à une troupe de théâtre, où chaque joueur prend le rôle central à différents moments, mais où tous œuvrent ensemble dans le but de bâtir une histoire intéressante et cohérente.

Cette nécessité de coopération s'étend aussi aux relations entre les joueurs et le gardien. Ce dernier, il est vrai, organise le monde, met en place le scénario et gère les détails, mais cela doit rester un jeu pour lui et il doit lui aussi pouvoir s'amuser. En tant qu'investigateur, vous vous mesurez au Mythe de Cthulhu, pas au gardien ! Ce dernier ne devrait pas avoir peur de demander aux joueurs leur opinion sur les questions posées par le jeu, et si vous n'êtes pas au clair à propos de quelque chose, débattre de ces questions de règles ou des possibilités de jeu avec le gardien peut être très utile. Cependant, ses décisions sont définitives et les joueurs doivent être prêts à revenir sur leurs positions si le gardien est catégorique.

Les connaissances des personnages

Être scientifique et savoir comment concocter des composés subtils et puissants ne signifie pas que votre investigateur, flic de rue moyen en 1922 à New York, sans apprentissage ni formation, puisse aller à Yonkers et ouvrir une pharmacie. Et ce n'est pas parce que vous avez lu toutes les histoires de Lovecraft que votre investigateur possède une connaissance encyclopédique sur le Grand Cthulhu et les Dieux Extérieurs.

Vous avez le devoir de jouer votre investigateur dans les limites connues du personnage. C'est simplement plus amusant comme cela.

Perspectives du jeu

L'Appel de Cthulhu diffère de la plupart des autres jeux de rôles au niveau du ressenti et de la motivation. Dans de nombreux jeux de rôles en effet, les personnages joueurs sont pratiquement dotés de super-pouvoirs et peuvent directement affronter et tenter de détruire obstacles et adversaires. Généralement, cette stratégie conduit à la catastrophe dans les scénarios de *L'Appel de Cthulhu*. La majorité des monstruosités venues d'un autre monde sont si terribles et souvent si invulnérables que le choix d'un combat ouvert garantit à votre investigateur une fin atroce. Et même le plus petit aperçu de certaines des horreurs les plus macabres peut le plonger dans la folie.

Le temps presse

Si vous avez une bonne idée sur une chose que pourrait faire votre investigateur, faites-la-lui faire, et ne gardez pas cela pour plus tard. Si cela vous semble une bonne idée, c'est probablement que ce serait amusant si cela se passait maintenant, et, de toute façon, de nouvelles bonnes idées vous viendront plus tard. Le gardien vous sollicitera en effet pour trouver des idées fraîches qui aideront à construire l'histoire.

Ne comptez pas trop sur les armes à feu

Certains monstres puissants ne peuvent être blessés par des coups de feu ou des explosions : ce sont des créatures véritablement hors de notre monde, venant des profondeurs d'un espace-temps très différent du nôtre. Si votre plan consiste à leur tirer dessus jusqu'à ce que mort s'ensuive, il fonctionnera rarement. Essayez d'abord un autre plan.

Des tirs en rafales ont tendance à attirer la police, la milice de l'État, les agents du FBI, et toute personne participant à l'ordre public. Si votre investigateur assassine le prêtre local de Yog-Sothoth sans avoir d'abord convaincu la police de la nécessité de cette action, il sera certainement interpellé et arrêté, presque certainement condamné, et finira probablement dans le couloir de la mort ou en prison pour une longue période. Rappelez-vous : vos investigateurs habitent un miroir de notre propre monde, qui possède les mêmes règles et société : les crimes tels que le vol et l'assassinat génèrent habituellement des enquêtes. Les joueurs doivent être conscients que leurs actions ont elles aussi des conséquences. Dans *L'Appel de Cthulhu*, tout comme dans le monde réel, les armes sont mortelles. Soyez prudent !

Les investigateurs de remplacement

Étant donné les menaces auxquelles les investigateurs sont confrontés, la mort et la folie sont monnaie courante. Perdre votre investigateur à mi-chemin dans une partie n'est donc pas une chose inhabituelle. Lorsque vous imaginez un investigateur de remplacement, réfléchissez aux raisons pour lesquelles il vient se joindre à l'équipe d'investigateurs.

Parfois, le groupe entier disparaît si-



multanément. Laisserez-vous dès lors le scénario inachevé ou introduirez-vous de nouveaux investigateurs pour continuer là où leurs anciens collègues se sont arrêtés ?

Lorsque vous incorporez de nouveaux investigateurs pour poursuivre un scénario, il peut être difficile de trouver les raisons pour lesquelles le nouvel investigateur arrive. Voici quelques idées :

- Demandez à votre investigateur de tenir un journal ou de correspondre avec un ami, un parent ou un contact, qui pourront intervenir et se mettre dans sa peau dans le cas d'une mort prématurée.
- Sollicitez le gardien pour qu'il vous fournisse des suggestions. Considérez les personnages non-joueurs (PNJ) croisés dans le scénario. L'un d'eux peut-il devenir un investigateur ?
- Demandez des idées aux autres joueurs. Jouer l'ami ou le parent d'un autre investigateur peut être une bonne façon de créer des liens entre joueurs et investigateurs. Les personnages n'ont même pas l'obligation d'être des amis. Cela peut même fonctionner particulièrement bien s'il y a des frictions ou des rivalités entre deux personnages joueurs.
- Les organisations pour les investigateurs peuvent être source de sang nouveau. Consultez le *Chapitre Six : Organisations pour investigateurs* pour plus d'idées.

Les investigateurs multiples

Une autre façon de jouer est de faire en sorte que chaque joueur assume le rôle de plus d'un investigateur. Vous pouvez choisir d'agir ainsi pour un certain nombre de raisons. Par exemple, vous découvrez des indices conduisant en Angleterre et d'autres au Brésil. Vous décidez que les deux pistes sont impératives et divisez votre groupe de sorte que les deux sous-groupes puissent faire avancer l'enquête simultanément. Votre personnage « principal » se rend alors en Angleterre, et vous créez un nouveau personnage pour accompagner les investigateurs voyageant vers le Brésil. Tout le monde fait de même. Maintenant, chaque joueur dispose de deux personnages, l'un parcourant les jungles torrides d'Amérique du Sud et l'autre le pays vert et agréable de l'Angleterre. La manière dont tout cela est joué est laissée au libre choix du gardien, mais en théorie, chaque séance de jeu pourrait alterner entre les deux groupes jusqu'à ce que les événements les réunissent.

Les problèmes survenant en cours de partie

Parfois, les choses tournent mal. Nous ne sommes que des hommes, après tout. Vous pouvez penser être injustement traité par les règles ou par le gardien, ou que ce qui se passe dans l'histoire n'est, d'une certaine manière, pas correct. Mais si quelqu'un n'apprécie pas la partie, cela peut avoir un effet négatif sur tout le monde.

Si vous rencontrez un problème, vous devez donc exprimer vos préoccupations en tant que joueur et tenter de résoudre la question. Si vous remarquez que quelqu'un à la table semble perdu ou ne s'amuse plus, arrêtez de jouer quelques instants et vérifiez qu'il n'y a pas de problème ou s'il faut réfléchir ensemble pour parvenir à une solution. Vous pouvez par exemple être préoccupé par le fait que ce qui se déroule dans l'histoire défie les conventions de l'époque. Certaines personnes ignorent simplement ce fait, tandis que d'autres l'interrogent.

Si le problème touche à une question de règles, n'ayez pas peur de sortir de votre personnage et d'en parler au gardien. Vous êtes certes encouragés à jouer votre rôle, mais vous n'êtes pas obligés d'agir tout au long de la partie en tant que personnage. Il est en effet parfois indispensable d'endosser votre rôle de joueur, comme lors de l'examen des règles et des lancers de dés.

Certains groupes de joueurs ont l'habitude de prendre quelques minutes à la fin de chaque séance de jeu pour faire un « débriefing », réfléchir à la partie qu'ils viennent de faire et vérifier que tout le monde s'est amusé. Ce peut être le bon moment pour soulever des questions et trouver des solutions.



Harvey assiste à un cocktail donné lors d'une garden-party à la résidence de campagne de Lord Foxton. Ce dernier (un PNJ) s'obstine à discuter de ses problèmes financiers avec différents invités. Le joueur de Harvey sait que discuter de ces questions est très mal vu dans la culture des années 1920 et en fait la remarque au gardien. *« Oui,* répond ce dernier, *mais néanmoins, Lord Foxton poursuit sa discussion. »* Le joueur réalise maintenant que le gardien est conscient de cette faute manifeste, mais que Lord Foxton continue en même temps à parler de la manière la plus inappropriée qui soit. Il y a ici quelque chose de clairement incorrect, mais il est évident qu'il s'agit d'un élément légitime de l'histoire plutôt qu'une inexactitude.

Le jeu de rôle est basé sur l'interprétation d'un personnage fictif, mais par-dessus tout, vous êtes joueurs et votre plaisir l'emporte sur tout le reste. Œuvrez ensemble pour trouver les compromis adéquats, et tout le monde s'amusera. Mais rappelez-vous : les décisions du gardien sont irrévocables.

Les problèmes survenant entre joueurs

Vous attendriez-vous à ce que deux acteurs se haïssent simplement parce que les personnages qu'ils incarnent sont ennemis sur scène ? De même, il doit

être possible pour deux investigateurs de devenir des ennemis redoutables ou de se trahir sans provoquer d'animosité réelle entre les joueurs.
En tant que joueur, vous verrez progressivement votre investigateur prendre une identité propre. C'est une bonne chose, car cela démontre la force nouvelle de votre interprétation. Cependant, ne cherchez pas à vous servir de cet écart pour justifier un plan d'action si contraire aux intérêts d'un autre joueur qu'il ruinera tout plaisir de jouer pour lui.

Souvenez-vous :

- Votre investigateur n'est pas une entité autonome, il est entièrement sous votre contrôle.
- Ce n'est pas votre investigateur qui prend les décisions, c'est vous.



Si un autre joueur poursuit un plan d'action qui gâte vraiment votre plaisir, n'ayez pas peur de parler calmement à ce sujet de joueur à joueur. Ne vous sentez pas restreint parce que votre investigateur ne connaîtrait pas les actions « secrètes » de l'investigateur de l'autre joueur.

Ne pas monopoliser les feux de la rampe

Dans tout groupe de personnes, il y a toujours un silencieux et un bavard. Si vous faites partie de cette dernière catégorie, tâchez d'en être conscient : vous êtes très important et contribuez probablement beaucoup à la partie, mais jetez un œil autour de la table et partagez la vedette avec les autres joueurs. À certains moments, faites valoir votre point de vue, prenez du recul, taisez-vous et voyez comment les choses évoluent.

Rester attentif

Parfois, le groupe se séparera et votre investigateur ne sera pas présent dans la scène en cours. Vous pouvez saisir ce moment pour aller chercher un verre ou faire une courte pause. Cependant, pour une grande part, le jeu est agréable quand tout le monde se concentre en permanence sur ce qui se passe dans la partie. Si vous êtes en train de tripoter votre téléphone ou de lire un magazine tandis que d'autres sont en train de jouer, cela démontre un manque de respect pour les autres joueurs et il va sans dire que parler plus fort que quelqu'un d'autre n'est jamais poli. Au lieu de cela, essayez d'être leur auditoire : applaudissez aux blagues et partagez leur horreur. Il peut également être amusant de leur livrer des commentaires et des idées, même si vous n'êtes pas présent dans la scène.
Parfois, le gardien peut vouloir garder certaines choses secrètes vis-à-vis d'autres joueurs, comme lorsque votre investigateur a été capturé par le chef adorateur et que les autres investigateurs n'ont pas réalisé que vous étiez en danger. Dans de telles situations, le gardien peut vous transmettre un message secret ou vous emmener de la table de jeu afin que les autres joueurs ne puissent pas vous entendre. Respectez l'intention du gardien et gardez le secret jusqu'à ce que le temps soit venu de partager vos informations. La révélation n'en sera que plus agréable.

Faire preuve de savoir-vivre

Le jeu de rôle est une activité sociale. Si vous avez envie d'être réinvité pour une autre partie, voici une liste rapide des choses à faire pendant une séance de *L'Appel de Cthulhu* :

- Ne soyez pas en retard pour le début de la partie. Si vous avez un contretemps indépendant de votre volonté, prévenez les autres joueurs et proposez-leur de commencer sans vous.
- Rassemblez votre matériel : dés, feuilles de notes, stylo, crayon, et feuilles d'investigateur (si le gardien n'est pas en train de les chercher).
- Apportez de quoi manger ou boire, et partagez-le avec tout le monde.
- Participez au rangement en fin de partie.

Trouver le ton

En tant que groupe, vous devriez discuter entre vous du type de partie auquel vous voulez jouer. Vous pouvez viser l'horreur stressante, l'horreur de pacotille ou la comédie d'action *pulp*. Quoi qu'il en soit, le mode de jeu par défaut est l'horreur stressante saupoudrée de quelques scènes d'action.
La Fondation Westley Isynwill (cf.

L'investigatrice de Trudi revient débraillée et ensanglantée d'une infiltration dans une cérémonie d'adorateurs. Elle a risqué sa vie pour contrarier les rituels maléfiques et rapporte sous le bras l'un des livres de la secte. Trudi a l'intention de lire ce vieux tome et d'augmenter ainsi sa compétence Mythe de Cthulhu.
Chris, qui joue un religieux bigot, voit le livre et déclare qu'il le brûle immédiatement. Trudi tente de l'arrêter et le gardien leur demande un test de manœuvre de combat rapproché. Chris remporte le test et assomme l'investigatrice de Trudi. Sur un ton victorieux, Chris dit à nouveau qu'il veut brûler le livre. Trudi se tasse sur sa chaise ; son personnage a risqué sa vie pour ce livre, dans l'espoir d'acquérir des connaissances du Mythe de Cthulhu et d'apprendre à lancer des sorts.
Chris remarque l'expression de Trudi. *« Trudi, ça te dérange vraiment si je brûle ce livre ? »*
Trudi : *« Eh bien, oui en fait. Je comptais que mon personnage apprenne quelques sorts. J'avais hâte de cela, d'autant plus que c'est moi qui ai sauvé le livre. »*
Chris : *« OK, mais cependant, je ne vois vraiment pas pourquoi mon personnage ne le brûlerait pas. »* Chris comprend que ses actions vont gâcher le plaisir de Trudi, mais il estime qu'il agit comme son personnage le ferait. Mais il demande conseil au gardien, en lui suggérant qu'il aimerait que Trudi puisse récupérer le livre d'une manière ou d'une autre.
Le gardien sort une solution de son chapeau et les informe qu'à ce moment, ils entendent frapper à la porte. Alors que Chris va répondre, l'investigatrice de Trudi se réveille suffisamment pour sauver le livre des flammes et le remplace par un autre livre en espérant que personne ne verra la différence.
Tout le monde est content : Trudi a récupéré son livre de connaissances occultes, bien qu'endommagé par le feu, l'investigateur de Chris pense qu'il a détruit un tome maléfique, Chris a interprété son personnage sans bouleverser Trudi. Il sait que le personnage de Trudi a encore le livre et les deux joueurs sont impatients du futur conflit lorsque la vérité éclatera au grand jour !



Chapitre Sept : Le quotidien des investigateurs), par exemple, semble pouvoir facilement adopter une approche *pulp* musclée si l'on en croit les fusils de chasse à canon scié qu'Eddie Gump porte dans des étuis d'épaule. Vous préférerez peut-être, pour les histoires auxquelles vous participez, une approche plus réaliste et sans concessions, mais à moins que tout le monde à la table ait la même approche que vous, ce style de jeu sera discordant. Cette incohérence peut engendrer mépris et mécontentement parmi les joueurs, qui trouveront que vous prenez le jeu trop au sérieux ou trop à la légère. La meilleure façon de résoudre ce désaccord est d'en discuter entre vous et de chercher une approche consensuelle.

Comédie et horreur font bon ménage. Dans de nombreux films, l'ambiance bascule de l'une à l'autre avec une efficacité redoutable. Toutefois, si l'humour se fait trop présent, l'horreur s'affaiblit. Les blagues et les rires sont importants, mais lorsque la partie atteint un point culminant, il devrait en être de même de l'horreur.

Certains groupes utilisent les trente premières minutes d'une séance de jeu pour prendre des nouvelles, raconter des blagues et se détendre – évacuez tout cela avant le début de la partie. Essayez de tracer une ligne claire entre temps social et temps de jeu.

Il s'agit ici d'un jeu d'horreur et vous pouvez vous attendre à ce que les joueurs apprécient le fait d'avoir peur. Mais nous avons tous des vues divergentes sur ce qui est acceptable ou non. Vous devriez parler de vos limites avant de jouer. Discutez avec les autres joueurs pour savoir s'il y a des choses qu'ils ne veulent absolument pas voir dans le jeu. Les réponses peuvent être tout à fait inattendues : un joueur peut n'avoir aucun problème avec la violence, sauf si elle est dirigée vers des animaux. Évaluez le degré de cette opposition. Ensuite, vous pouvez éviter entièrement le sujet, ou contentez-vous d'un « fondu au noir » pour suggérer une ellipse quand cela se produit durant la partie.

Traiter des thèmes historiques déplaisants

Des questions désagréables peuvent survenir au cours du jeu. Vous pouvez personnellement estimer que votre interprétation des préjugés et du sectarisme est digne d'un Oscar, mais un autre joueur pourra la trouver offensante. Le monde des années 1920 était très différent du nôtre. Les comportements que la plupart d'entre nous trouveraient répugnants étaient alors ordinaires et acceptables. Le racisme, la xénophobie, l'intolérance religieuse et la discrimination sexuelle faisaient alors partie de la vie quotidienne et on y adhérait souvent haut et fort. De nombreuses lois soutenaient systématiquement la ségrégation et les discriminations de toutes sortes, et les forces sociales ayant les rênes du pouvoir souscrivaient à cette législation. Cela étant dit, le fait qu'il s'agisse de questions touchant l'époque ne signifie pas que vous êtes obligé de les intégrer à votre partie, et certains groupes peuvent préférer les détourner ou même les ignorer complètement.

Au bout du compte, la façon dont vous jouez vous appartient, à vous et votre groupe, mais si vous vous apprêtez à utiliser dans vos parties des thèmes touchant à la discrimination, il est fortement recommandé que vous en discutiez dès le début.

Jouer à une période donnée

Les parties de *L'Appel de Cthulhu* peuvent se dérouler à n'importe quelle période de l'histoire humaine, que ce soit la Rome antique ou un port spatial dans un futur lointain.

Si nous sommes naturellement familiers avec un contexte moderne, notre connaissance des Années folles ou de l'Angleterre victorienne n'est peut-être pas si bonne que cela. Ce n'est pas un problème. Ne soyez pas intimidés à l'idée de jouer dans une période inconnue. Votre gardien vous guidera, et, très rapidement, votre investigateur se retrouvera immergé dans la découverte d'un complot ignoble, sans se soucier de savoir s'il fait ou dit des choses appropriées ou non à la période.

Essayez de ne pas trop vous enliser dans les détails pour savoir si telle ou telle chose avait déjà été inventée ou si telle ou telle personne était encore vivante, et ainsi de suite. Évidemment, si vos personnages roulent dans une voiture dans un scénario se déroulant dans la Rome impériale, il y a quelque chose qui cloche ! Discutez du contexte en groupe, faites avec ce que vous savez et improvisez le reste.

La clé, c'est la cohérence. Si vous n'êtes pas sûr de savoir s'il y avait des téléphones en 1897, il suffit de prendre une décision et de s'y tenir. N'oubliez pas votre but, qui est de créer une histoire agréable et pas nécessairement de reproduire un simulacre historique de faits précis.

Pour les joueurs souhaitant en savoir plus sur les contextes historiques, il y a des trésors d'informations disponibles sur Internet et de nombreuses ressources gratuites destinées aux joueurs de *L'Appel de Cthulhu* souhaitant avoir une meilleure compréhension des années 1920. Un certain nombre de suppléments édités chez Sans-Détour (cf. les Essentiels sur le site de l'éditeur, ainsi que les collections *Cthulhu 1890*, *Achtung! Cthulhu* et *Delta Green*).

Les listes d'équipement (pages 224-231) fournissent aussi des conseils utiles sur les objets courants accessibles aux investigateurs, selon la période.

La santé mentale

L'Appel de Cthulhu est un jeu qui traite de thèmes sombres, dont la mort et la folie font partie. Mais en aucune façon il ne vise à banaliser la maladie mentale dans la vie réelle. Même s'il emprunte des termes à la médecine psychiatrique pour créer un sentiment de vraisemblance, il est en réalité davantage influencé par ce qui est dépeint dans les films et les histoires. Ce n'est pas une mauvaise chose. Jouer la maladie mentale de manière réaliste n'est pas l'ob-

jectif. Beaucoup de joueurs prennent plaisir à décrire la plongée progressive dans la folie de leur investigateur, mais parfois de manière sérieuse et convaincante, parfois de façon outrancière et même comique.

Conseils au sujet des règles

Quand lancer les dés ?

Un jeu de rôle est bien plus qu'une simple suite de lancers de dés. S'ils sont amusants lorsqu'ils servent à résoudre une situation tendue, ils peuvent aussi rapidement devenir ennuyeux s'ils se multiplient pour tout et n'importe quoi. Ne soyez pas trop prompt à lancer les dés. Le gardien décidera quand un test est nécessaire. Ce n'est pas parce que vous vous faufilez discrètement ou que vous prenez une photo que vous devez obligatoirement lancer les dés. En règle générale, si la tâche est routinière, vous n'avez pas besoin d'effectuer de test. Ne lancez donc les dés que lorsque l'action correspond à quelque chose d'important, comme par exemple essayer de persuader le chef du culte que vous êtes son frère disparu depuis longtemps, ou dans le cadre d'un combat, où chaque lancer de dés peut être une question de vie ou de mort. L'objectif d'un test est avant tout d'ajouter intensité et incertitude à la partie.

Le gardien n'enfreint aucune règle en vous permettant, sans effectuer de test, de sauter par-dessus un abîme ou de rouler vers des commerces. Il est libre de décider si un test est nécessaire dans une situation donnée.

Définir des objectifs

Lancer les dés sans préciser explicitement pourquoi revient à signer un contrat sans l'avoir lu. Avant de lancer les dés, vous devez vous mettre d'accord sur la signification d'une réussite. C'est souvent évident, mais pas toujours. Vous devez également attendre que le gardien annonce le niveau de difficulté, afin que tout le monde sache, quand les dés heurteront la table, s'il s'agit d'une réussite ou d'un échec. Ne soyez pas surpris si le gardien vous demande de relancer les dés si vous les jetez avant qu'un niveau de difficulté ait été défini.

Lorsque vous définissez un objectif, efforcez-vous d'être simple et clair. Le gardien peut rejeter votre objectif s'il le juge inacceptable ou non approprié à la situation. Dans ce cas, il ne vous reste qu'à négocier jusqu'à attendre un compromis acceptable. Établir un objectif consiste alors à définir en quelques mots ce qui se passera si vous réussissez votre test.

Parfois, le gardien peut effectuer un test contre vous. Dans ce cas, il doit lui aussi établir son objectif. S'il vous semble déraisonnable, vous devez le dire avant qu'il n'ait lancé les dés. Idéalement, vous et le gardien pouvez discuter de l'objectif et parvenir à un accord. Cependant, la décision du gardien est toujours sans appel.

Soyez créatifs lors de la définition des objectifs. Le gardien vous dira si vous en demandez trop. Vous pouvez par exemple dire que votre investigateur parcourt le *New York Times* à la recherche de messages codés envoyés par un culte. Même si le gardien n'a pas réfléchi à la possibilité qu'ils passent des messages codés via des annonces dans des journaux, il peut apprécier l'idée et être prêt à l'incorporer dans son intrigue. Si l'objectif est accepté, le niveau de difficulté sera probablement extrême, ne laissant qu'une petite chance de succès. Mais si vous réussissez votre test, votre investigateur aura trouvé un indice utile.

Narrer le succès

Si vous réussissez un test de compé-



Pourquoi fixer un objectif est important ?

Si vous n'êtes pas d'accord avec un objectif ou un niveau de difficulté avant de lancer les dés, vous pouvez vous retrouver à lancer les dés, puis à attendre l'interprétation par le gardien du résultat. Cela peut générer frustration et déception quand il y a discordance entre l'interprétation du gardien et les attentes du joueur.
Définir un objectif vous donne un moyen d'éviter de tels malentendus.

tence, vous avez la possibilité de décrire l'action qui en résulte et la manière dont elle se déroule. Cela peut donner lieu à quelques mots brefs ou à une longue narration, en fonction de l'importance de l'événement et de votre inspiration du moment. La différence entre vos descriptions et celles fournies par le gardien est que ce dernier connaît et maîtrise le contexte, alors que vous ne connaissez pleinement et entièrement que celui de votre investigateur. Si vous incluez dans votre description des éléments incompatibles avec le contexte, le gardien a le droit de les changer contre d'autres plus adaptés au scénario. Dans certains cas, vous ne saurez pas ce qui se passera après votre réussite et devrez vous tourner vers le gardien. Par exemple, lorsque vous réussissez à crocheter une serrure de porte, vous ne saurez probablement pas ce qui se trouve derrière.

Vous venez juste de réussir un test de pilotage dont le but était de « réussir un atterrissage d'urgence sur la glace ». Plutôt que d'annoncer simplement « Nous atterrissons », vous pouvez élaborer : *« Il doit y avoir un vent latéral, je le sens nous repousser sur la droite… Le train d'atterrissage est pris dans la glace. Nous frappons le sol, et rebondissons brusquement dans les airs. Mais la secousse a libéré les roues, et j'arrive à nous poser. »*

Accepter l'échec

Ne soyez pas déçu si vous ne réussissez pas tous les tests. Acceptez l'échec ! Cela peut conduire l'histoire vers des horizons inattendus. Parfois, avec le recul, vous pourrez même être très reconnaissant envers votre investigateur de ne pas avoir réussi à ouvrir la porte de la cave…

Redoubler un test

L'option de redoubler un test est loin d'être automatique. Il incombe au joueur de justifier ce redoublement, sans quoi il sera refusé. Vous devez expliquer ce que votre investigateur fait de plus ou de différent par rapport au test initial. Vous devez déclarer votre désir de redoubler le test juste après avoir raté le test. Les autres joueurs et le gardien doivent bien sûr vous laisser un moment pour réfléchir.

Chaque description des compétences dans le *Chapitre Cinq : Compétences* fournit quelques exemples de redoublements. À vous de vous en inspirer pour inventer les vôtres.

Même si vous cherchez à atteindre le même objectif via une méthode différente, cela compte comme un test redoublé. Évidemment, il y a des zones d'ombre, lorsqu'il n'est pas absolument certain si le test est redoublé ou s'il doit se transformer en un objectif différent, surtout quand vous testez une compétence différente. C'est au gardien de statuer. Le facteur décisif est de savoir si l'objectif est le même ou non.

Préfigurer les conséquences d'un échec

Si vous ratez le test de compétence initial, votre investigateur doit se faire une idée du risque encouru en le réessayant. Lorsque le test est redoublé, le gardien peut choisir de mettre les conséquences sur la table pour souligner les risques pris par votre investigateur. Mais s'il ne le fait pas et que vous n'êtes pas sûr de ce qui pourrait se passer, demandez au gardien de décrire les conséquences d'un échec au test redoublé. Bien sûr, si c'est quelque chose que votre investigateur ignore, comme le déclenchement d'une alarme à distance, le gardien peut rester très vague sur ces conséquences.

Harvey essaye d'entrer par effraction dans une maison. Son objectif est de « crocheter la serrure de la porte d'entrée » en utilisant sa compétence crochetage. Il rate le test, mais il a la possibilité de le redoubler. Il décide plutôt d'ouvrir de force l'une des fenêtres en utilisant sa FOR. Il échoue à nouveau, et il lui reste toujours la possibilité de redoubler ce nouveau test. Il décide de changer encore d'objectif, et indique cette fois qu'il « essaye de grimper et d'entrer par une fenêtre à l'étage » en utilisant sa compétence grimper. Le gardien décide dès lors que l'objectif doit être clarifié et insiste pour qu'il soit remplacé par « réussir à pénétrer dans la maison ». Si Harvey échoue cette fois, il n'aura pas d'autre choix que de faire un test redoublé s'il veut toujours entrer dans la maison, indépendamment de la prochaine idée d'entrée inédite que proposera le joueur.

Redoubler un test de perception

Les tests de perception comprennent les compétences trouver objet caché, écouter et psychologie. Le gardien peut exiger la réussite d'un test avant de donner un indice. Si vous ratez un test de perception et que vous ne recevez aucun indice, vous pouvez tenter de redoubler le test. Comme toujours, c'est à vous de décrire les actions de votre investigateur et comment elles justifient ce redoublement. Voici quelques exemples sur la façon dont vous pouvez justifier de redoubler un test de perception.

Test de trouver objet caché
- S'arrêter un moment et concentrer toute votre attention.
- Remuer ciel et terre, fouiller la pièce de fond en comble, vider chaque tiroir, tirer les rideaux, arracher le plancher, etc.

Test de psychologie
- Étudier attentivement le visage de la personne, sans égard pour tout ce qui peut se passer autour de vous.
- Poser des questions directes et indiscrètes.

Test d'écouter
- Se tenir complètement immobile et à l'écoute, peut-être en collant l'oreille contre une porte ou au sol.
- Appeler à haute voix et attendre une réponse.

Vous pouvez avoir quelque inquiétude sur le fait que, si votre investigateur n'a pas conscience d'avoir raté quelque chose quand vous échouez à un test de perception, il n'a aucune raison valide de poursuivre ses recherches. Si le test initial était de votre fait, redoubler le test peut sembler logique, mais si l'investigateur n'était pas en train de chercher activement, comment sait-il qu'il a raté quelque chose ? La réponse vous appartient. Si vous voulez ignorer le fait que le gardien vous a demandé d'effectuer un test de perception, c'est très bien. Si vous souhaitez utiliser une information que vous avez en tant que joueur pour faire faire à votre investigateur quelque chose qu'il n'aurait autrement pas fait, c'est très bien aussi.

N'oubliez pas que si vous redoublez un test de perception, le gardien imaginera des conséquences négatives qui

Harvey ouvre une armoire à linge et le gardien demande à sa joueuse d'effectuer un test de trouver objet caché, qu'il rate. Harvey ignore qu'il a manqué quelque chose, mais Anne sait qu'il vient d'échouer à un test de trouver objet caché et qu'il doit y avoir un indice quelque part.
Soit :
Harvey s'éloigne en ignorant qu'il a raté quelque chose.
Soit :
Harvey, agissant sur une intuition, fouille l'armoire de manière plus approfondie et découvre peut-être qu'elle a un faux fond dissimulant un coffre-fort.

Les investigateurs ont suivi un adorateur jusqu'à une vieille maison. Il commence à faire sombre et vous n'avez qu'une lampe de poche pour vous tous. Le gardien demande un test majeur de trouver objet caché, que tout le monde rate. La tension monte. Vous savez que vous avez raté un indice. Allez-vous vous mettre à fouiller la maison ou partir pour peut-être revenir en journée ? Fouiller vous permettra de redoubler le test de trouver objet caché. Ce qui peut donner lieu aux deux développements suivants :

- Vous redoublez le test avec succès et découvrez des traces de sang, ce qui vous permet de vous rapprocher silencieusement et, peut-être, de surprendre l'adorateur caché.
- Vous ratez votre test redoublé et, en conséquence, l'embuscade de l'adorateur surprend votre investigateur à quatre pattes, en train d'examiner une tache au sol !

n'auraient pas eu lieu en temps normal !

Les interactions sociales

Le combat, les poursuites et autres conflits physiques nécessitent évidemment d'avoir recours aux dés pour déterminer qui l'emporte, là où certaines interactions sociales peuvent être jouées et résolues naturellement, les joueurs et le gardien prêtant leur voix aux personnages qu'ils interprètent. Cependant, lorsque les investigateurs s'engagent dans des formes d'interaction sociale qui ne peuvent être réalisées à la table de manière satisfaisante, comme l'intimidation, le baratin, l'interrogatoire, la séduction, ou le charme, les dés s'avèrent très utiles. Bien sûr, ces actions peuvent être jouées, mais leurs effets réels ne peuvent pas être entièrement reproduits. Personne ne s'attend à devoir intimider effectivement le gardien (et encore moins le séduire !) lorsque son investigateur tente d'intimider un personnage non-joueur. Pour cette raison, *L'Appel de Cthulhu* possède des règles d'interaction sociale.
Un certain nombre de compétences sont en effet liées aux interactions sociales :

Baratin : utilisée pour confondre, tromper ou distraire une autre personne, et résister aux tentatives de baratin.

Charme : utilisée pour séduire ou captiver, reconnaître les tentatives de charme et y résister.

Intimidation : utilisée pour menacer et effrayer, détecter les tentatives d'intimidation, et y résister.
Persuasion : utilisée pour convaincre ou débattre, détecter les tentatives de persuasion et s'y opposer.

Psychologie : c'est d'abord une capacité de perception, mais on peut aussi l'utiliser en opposition contre les essais de baratin, charme, intimidation, ou persuasion.

La situation et l'interprétation indiquent en général quelle compétence utiliser, par exemple :

- Si vous êtes menaçant, ce sera intimidation.
- Si vous cherchez à négocier, ce sera persuasion.
- Si vous parlez rapidement, sans laisser le temps de réfléchir, ce sera baratin.
- Si vous essayez de vous lier d'amitié avec la personne (même si c'est feint), ce sera charme.

Décrivez ce que votre investigateur dit et fait. Le gardien vous indiquera alors le niveau de difficulté du test en fonction de l'attitude du personnage non-joueur envers votre investigateur. Intimider un témoin innocent est une chose, intimider un fanatique endurci en est une autre.
Vous pouvez baratiner, charmer, intimider ou persuader des personnages non-joueurs, mais que se passera-t-il si, à son tour, l'un d'entre eux tente de baratiner, de charmer, d'intimider ou de persuader votre investigateur ? En fait, les personnages non-joueurs, qui sont autant de « pions » contrôlés par le gardien, différent de votre investigateur, qui est votre seule « pièce » dans le jeu. Si les règles permettaient à quelqu'un d'autre de décider des actions de votre investigateur, que vous resterait-il à faire ? C'est pourquoi seuls les drogues, la folie, la magie (notamment le sort Domination) ou d'autres agents surnaturels, comme les possessions démoniaques, peuvent passer outre le contrôle d'un joueur sur son investigateur.
Si le gardien ou un autre joueur désire utiliser une compétence d'interaction sociale contre votre investigateur, il peut le faire. Mais même s'il réussit, vous restez libre de la façon dont vous allez jouer la réaction de votre investigateur. Si vous choisissez de refuser l'influence que l'autre personnage vient d'exercer sur vous, le gardien ou l'autre joueur obtient en retour un ascendant sur votre investigateur, qu'il pourra ensuite dépenser pour vous imposer un dé malus lors de l'une de vos actions ultérieures (cf. *Utiliser des compétences sociales contre les investigateurs*, page 87).

Le gardien utilise avec succès la compétence persuasion du docteur Lay pour obtenir d'un investigateur qu'il signe des formulaires par lesquels il accepte de participer à quelques essais sur une substance pharmacologique discutable. Décidant d'invoquer son droit de veto, le joueur déclare que l'investigateur jette le stylo au sol. Puisque le joueur n'a pas accepté l'influence du personnage non-joueur, le gardien reçoit un ascendant contre lui, qu'il pourra dépenser plus tard. Justement, immédiatement après, le médecin tente de se saisir de l'investigateur, ce qui exige un test opposé de combat rapproché. Le gardien utilise son ascendant, imposant un dé malus au jet de l'investigateur.
Si le médecin avait utilisé avec succès le sort Domination sur l'investigateur, il aurait alors été en mesure de contrôler ses actions pendant un round ou deux, largement assez pour lui faire signer les papiers et probablement le soumettre à la première injection expérimentale, et le joueur n'aurait rien pu faire à ce sujet !

Compétences et contacts

Une compétence regroupe tout un éventail de connaissances et de savoir-faire dont la définition est laissée volontairement floue. Ainsi, toutes sortes de tentatives restent possibles. Notamment, un investigateur possédant un doctorat en biologie a non seulement étudié cette science d'un point de vue théorique et pratique, mais il connaît aussi ses principaux théoriciens et sommités, dans quelles revues ils publient, où ils enseignent, sur quoi ils travaillent, et ainsi de suite. Établir un contact peut se faire automatiquement, ou le gardien peut demander un test. La plupart des compétences portées sur votre feuille d'investigateur peuvent être utilisées pour atteindre vos contacts existants ou en créer de nouveaux. Notez que si un contact est nommément indiqué dans le profil de votre investigateur, un test est rarement nécessaire.

Test d'idée (INT)

Le test d'idée n'est pas un test comme les autres. Si vous avez l'impression d'être bloqué, et que la partie est arrivée à un cul-de-sac parce que vous ne savez pas comment procéder, vous avez toujours la possibilité de recourir à un test d'idée. Peut-être avez-vous raté un indice vital ou n'avez-vous tout simplement pas compris entièrement les choses.
Combinant la puissance de déduction de votre investigateur, sa mémoire et son intuition, le test d'idée permet d'obtenir du

« Mon investigateur connaît-il un biologiste à l'Université Miskatonic ? » s'interroge le joueur. Le gardien réfléchit et demande un test de biologie, que le joueur réussit.
« Oui, répond le gardien, tu connais Miller. C'est un parasitologue. Il arrivera peut-être à identifier la créature que tu as trouvée. »



gardien le coup de pouce permettant à la partie d'avancer à nouveau. Attention tout de même : plus évident est l'indice révélé, plus vous courez le risque de vous retrouver dans de beaux draps juste avant d'en prendre conscience.

Test d'intelligence (INT)

Même si le test d'intelligence utilise la même caractéristique que le test d'idée (INT), ces tests sont en réalité différents dans ce qu'ils représentent. Le test d'idée est utilisé lorsque vous êtes coincé et que ne savez pas dans quelle direction diriger votre enquête. Le test d'intelligence est pour sa part requis lorsque votre investigateur tente de résoudre quelque chose ressemblant à une énigme intellectuelle, ce qui peut inclure la résolution d'une grille de mots croisés, répondre à une énigme ou décoder un message crypté.

Test de connaissance (ÉDU)

Tout le monde connaît des bribes d'information sur une foultitude de sujets. Le test de connaissance représente ce qui est entreposé au fond du cerveau. L'investigateur peut parfois arriver à identifier une espèce d'arbre particulière sans avoir étudié la botanique, à se souvenir de la géographie du Tibet sans effectuer de test d'orientation, ou à savoir combien de pattes possèdent les arachnides, alors qu'il n'a qu'un point en biologie.

Test de chance

Le test de chance s'applique à des circonstances extérieures. Si aucune autre compétence ou test de caractéristique ne peut être utilisé, le test de chance est alors approprié. Par exemple, vous vous trouvez dans une vieille maison lorsque les lumières s'éteignent, et vous voulez faire valoir qu'il y a des bougies dans les tiroirs de la cuisine… Il n'y a aucune compétence qui puisse déterminer cela. Le gardien peut alors décider de lui-même ou laisser la chance le faire à sa place. En tant que joueur, vous voulez évidemment que votre investigateur soit chanceux, mais comme il s'agit ici d'un jeu d'horreur, attendez-vous à ce que le gardien insiste plutôt sur la malchance.
La chance peut également être utile dans le cadre d'un combat, quand vous vous mettez en quête d'une arme improvisée à portée de main. Le gardien peut alors vous autoriser à effectuer un test de chance pour déterminer s'il y a à proximité un tuyau de plomb ou une queue de billard qui traîne.
La chance n'est jamais affectée par les dés bonus ou malus, et elle est toujours testée à sa valeur actuelle.

L'entraînement

Un investigateur peut étudier ou s'entraîner pendant une période de quatre mois afin de cocher une compétence pour obtenir un test d'expérience lors de la phase de développement (cf. *Manuel du gardien*). Une vérification de l'expérience a toujours lieu à la fin d'une période d'entraînement. Attention, vivre de nombreuses aventures au cours d'un semestre annule le travail en classe ou la pratique pour cette durée.
Certains cours intensifs peuvent durer moins longtemps que quatre mois. Le gardien en est seul juge.

Le combat

Le combat rapproché

Lorsque votre investigateur réussit une attaque de combat rapproché, nous vous encourageons à étoffer votre description. Tenez compte de la situation : si vous vous trouvez dans un espace confiné, optez pour un coup de tête. Si vous avez beaucoup de place, alors un coup de pied circulaire pourrait être plus approprié. Si vous esquivez, décrivez comment vous plongez derrière un bureau ou comment vous vous écartez de quelques centimètres pour laisser le tir vous rater d'un cheveu. Réagissez à ce que se passe autour de vous. Si votre adversaire vient lui-même de plonger derrière un bureau, utilisez ce dernier comme une arme improvisée, en poussant le meuble sur votre agresseur ou en sautant dessus pour frapper par en haut.
Quand arrive le moment de décrire vos attaques, adaptez-les au style de combat de votre investigateur. Ainsi, un expert en karaté utilisera les coups de poing, un expert en judo des projections et un kick-boxer principalement des coups de pied.
Un unique lancer de dés ne représente pas nécessairement une seule action, comme un coup de poing ou un coup de pied. Cela peut être un coup ou un déluge de coups. Certes, les dés vous diront combien de dégâts vous infligez, mais ce sera à vous de décrire l'attaque pour colorer votre action. Et ne croyez pas que cette couleur soit sans importance : elle transforme les nombres en une histoire vivante. Utilisez votre imagination sans retenue : 3 points de dégâts peuvent représenter un solide coup de poing, ou peut-être la tête de votre adversaire rebondissant sur un mur de briques alors que vous venez de le pousser.
Les règles ne sont pas là pour limiter vos options. Si vous avez envie de tenter autre chose qu'une attaque directe ayant pour but d'infliger des dégâts, faites-le ! Décrivez votre action et vos intentions au gardien.

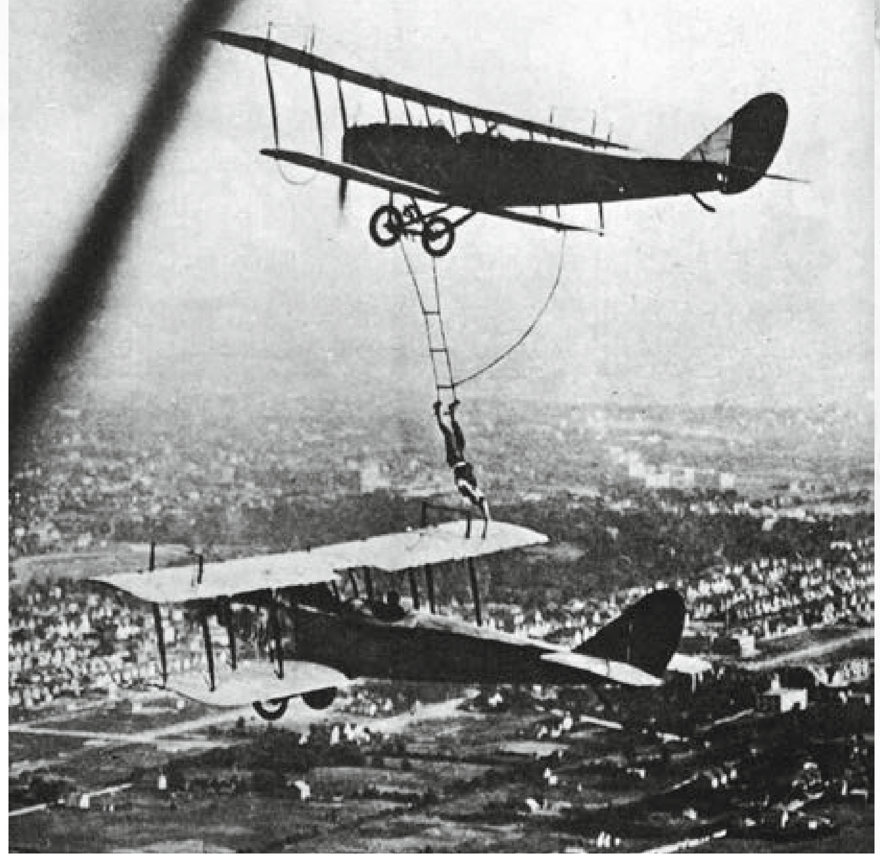
Jeter de la poudre aux yeux de votre adversaire

Peut-être êtes-vous surclassé et voulez-vous utiliser votre intelligence pour obtenir un avantage. À votre tour, au lieu d'effectuer une attaque, vous avez la possibilité de fixer un objectif différent. Habituellement, une partie de cet objectif est d'obtenir un avantage sur votre adversaire, peut-être un dé bonus sur votre prochain test ou un malus pour votre adversaire. Les intentions de votre investigateur détermineront le test requis, probablement un test de compétence ou de caractéristique. Si ce n'est pas évident, le gardien décidera quel test effectuer.

Jouer les phobies et les manies

Lorsque votre investigateur devient fou, le gardien peut lui imposer une nouvelle

« Je me relève, je saisis une poignée de poussière au sol et la jette au visage de l'adorateur ». Le gardien est d'accord sur le fait que réussir cette action infligera un malus à la prochaine action de l'adorateur, et demande au joueur s'il veut utiliser sa compétence pickpocket ou sa caractéristique DEX. Le gardien utilisera respectivement les valeurs de trouver objet caché ou de DEX de l'adorateur pour fixer le niveau de difficulté. Le joueur choisit d'utiliser sa compétence pickpocket (40 %), et le gardien lui oppose la valeur de la compétence trouver objet caché du PNJ. Cette dernière étant en dessous de 50 %, c'est une difficulté ordinaire. Le joueur obtient 39, un succès. Il décrit alors comment son investigateur attend que l'adorateur s'avance pour lui porter une attaque et lui jette la poussière dans les yeux. Le gardien applique alors un dé malus aux tests de l'adorateur jusqu'à la fin du round suivant.



phobie ou manie.
Être sain d'esprit ou fou change la façon dont les phobies affectent votre investigateur. Lorsqu'un investigateur est sain d'esprit, une phobie ou une manie n'est en effet qu'un élément parmi d'autres de ses antécédents, un trait de caractère que vous pouvez manifester comme bon vous semble dans le cadre de la partie. Si votre investigateur a la phobie des araignées, vous pouvez ainsi choisir, alors qu'il voit une araignée ramper dans sa baignoire, de le faire s'enfuir en hurlant ou surmonter sa peur.
Cela change du tout au tout lorsque votre investigateur est fou : rencontrer l'objet d'une phobie ou d'une manie n'est alors plus une sinécure. Vous conservez le contrôle des actions de votre investigateur, mais vous pouvez être pénalisé en fonction de cette phobie ou de cette manie.
Dans le cas d'une phobie, si vous tentez une action nécessitant un jet de dé et qu'elle n'est pas directement liée à une fuite ou à un combat contre la source de la phobie, vous aurez alors un dé malus sur votre action. Les dés ne sont en effet contre vous que lorsque vous refusez de vous abandonner à une réaction de lutte ou de fuite !
Le gardien vous incitera parfois à laisser libre cours à votre manie. Par exemple, si votre investigateur est alcoolique, et qu'une scène se déroule dans un bar, le gardien peut préciser que vous subirez un dé malus à vos tests jusqu'à ce que votre personnage prenne un verre ou deux.

Suivi des points de santé mentale – franchir le trait des 20 %

La feuille de personnage dispose d'un encadré destiné au suivi des points de santé mentale. Les règles stipulent que la folie persistante se déclenche si votre investigateur perd un cinquième (20 %) de ses points de santé mentale actuels en une seule journée. Une façon de suivre ces 20 % est de tracer un trait sur la feuille de votre investigateur, qui, s'il est franchi, symbolisera le déclenchement de cette folie persistante.
Bien sûr, le trait devra être revu chaque jour, si les points de santé mentale de votre investigateur se sont modifiés depuis la dernière fois où il a été tracé.

Jouer la folie

Lorsqu'un investigateur est atteint d'une folie temporaire ou persistante, faites attention à bien distinguer les crises de folie passagère et les périodes de démence sous-jacente. Lorsque la perte de santé mentale conduit à une crise, le gardien peut alors contrôler ou diriger votre personnage, qui est susceptible d'agir d'une manière folle ou extrême. Cependant, lorsqu'il n'est pas en pleine crise, votre personnage, tout en étant fou, agit et se comporte de manière plus ou moins ordinaire, et il sera même capable de se conduire tout à fait normalement dans les situations de tous les jours. Mais s'il subit une nouvelle perte de points de santé mentale, une autre crise s'ensuivra et la folie du personnage s'installera pour la durée de cette crise. Efforcez-vous de jouer différemment la démence aiguë et la folie sous-jacente de votre personnage.

Effectuer des tests de réalité

Un investigateur dément est sujet au délire et ne peut plus faire confiance à ses sens. Dans un jeu de rôle, le seul moyen de savoir ce que voit et entend votre personnage est d'écouter ce que vous dit le gardien. Si vous ne pouvez pas faire confiance à vos sens, alors vous ne pouvez plus faire confiance à ce que le gardien vous dit. Par exemple, il peut vous indiquer qu'une goule bondit sur votre investigateur fou. Toutefois, cela peut n'être en réalité qu'un sans-abri à la recherche d'un peu de monnaie.
Un investigateur fou peut secouer la tête et tenter de reprendre ses esprits, pour s'efforcer d'y voir clair entre réalité et illusion. Pour cela, dites simplement à votre gardien que vous souhaitez effectuer un test de réalité.
Vous avez toujours la possibilité de lutter contre la folie. Mais si vous ratez votre test de réalité, la folie vous rendra coup pour coup !

La santé mentale maximale

La santé mentale de votre investigateur peut augmenter ou diminuer au cours de la partie, mais elle ne dépassera jamais sa valeur de santé mentale maximale. Celle-ci commence à 99, et diminue à mesure que sa connaissance en Mythe de Cthulhu augmente. La santé mentale maximale est égale à 99 moins les points actuels en Mythe de Cthulhu (99 – Mythe de Cthulhu). Vous pouvez noter cela en biffant de manière permanente les nombres les plus élevés de votre valeur en santé mentale, un pour chaque point de connaissance en Mythe de Cthulhu. Par exemple, si vous avez une compétence Mythe de Cthulhu de 5 %, vous devez biffer 99, 98, 97, 96 et 95 sur l'échelle de nombres représentant la santé mentale de votre investigateur.



Annexes



Chapitre Dix

Annexes

Jamais un homme sain d'esprit ne s'était tenu en un équilibre si précaire face aux arcanes de l'entité première, jamais un cerveau organique n'avait été si près d'une destruction absolue aux mains d'un chaos transcendant toute forme, toute force et toute symétrie.

— H. P. Lovecraft, *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*

Un peu plus d'un siècle


Assassinat du président McKinley, par T. Dart Walker

1890

États-Unis. Le pays compte 62,9 millions d'habitants. Sitting Bull est tué au cours d'un soulèvement des Sioux.
Royaume-Uni. Ouverture de la première ligne du métro londonien.
Inventions. Crème glacée. Construction du premier immeuble à charpente en acier à Chicago.
Désastres. Le croiseur britannique *Serpent* fait naufrage lors d'une tempête au large des côtes d'Espagne (167 disparus).

1891

Inventions. Centrale hydroélectrique. Lampe torche électrique.
Désastres. Un séisme dévastateur détruit 20 000 habitations et tue 25 000 personnes au Japon.

1892

France. Vague d'attentats anarchistes.
Monde. Achèvement de la ligne de chemin de fer Le Cap-Johannesburg.
Inventions. Capsules pour bouteilles. Moteur diesel. Découverte du vaccin contre le choléra.
Désastres. Un incendie et des pluies torrentielles transforment Oil City, Pennsylvanie, en véritable enfer (130 morts).

1893

États-Unis. Exposition universelle de Chicago.
Monde. La Nouvelle-Zélande est le premier pays à accorder le droit de vote aux femmes.
Inventions. Pellicule en rouleau. Céréales pour petit déjeuner.
Désastres. Un ouragan ravage le Sud-Est des États-Unis (2 000 morts).

1894

France. Le capitaine Dreyfus est déporté sur l'Île du Diable.
Monde. Guerre sino-japonaise.
Inventions. Première liaison T.S.F.
Désastres. Au Minnesota, un incendie de forêt tue 134 personnes.

1895

Inventions. Les frères Lumière lancent leur cinématographe. Machine à fabriquer des cigarettes. Roentgen découvre les rayons X.

1896

États-Unis. Début de la ruée vers l'or du Klondike. Ford fabrique sa première automobile.
Monde. Premiers Jeux olympiques de l'ère moderne à Athènes.
Inventions. Périscope pour sous-marin.

1897

Inventions. Stencils « Mimeo ». Tubes cathodiques.
Désastres. Un incendie se déclare dans un cinématographe du Bazar de la Charité, à Paris ; il fait 120 morts, dont la duchesse d'Alençon.

1898

États-Unis. 2 445 Américains trouvent la mort au cours de la guerre hispano-américaine.
Inventions. Aspirine. Disques enregistrés. Lampe torche de forme tubulaire. Corn Flakes de Kellog's.
Désastres. Un cyclone tropical s'abat sur les côtes du sud des États-Unis et fait des centaines de victimes.

1899

Inventions. Rutherford découvre les rayons alpha et bêta. Les machines à écrire sont de plus en plus employées.
Désastres. Le *Windsor Hotel* de New York part en fumée, faisant 14 morts et des millions de dollars de dommages.

1900

États-Unis. Le pays compte 76 millions d'habitants. La dette du gouvernement s'élève à 1,2 milliard de dollars.
Monde. Révolte des Boxers en Chine.
Inventions. Kodak commercialise son appareil photo « Brownie ». Le comte von Zeppelin lance un dirigeable de 140 mètres de long.
Désastres. Le vapeur *Rio de Janeiro* prend feu et coule dans le port de San Francisco (128 disparus). Le grand ouragan Galveston tue 6 000 personnes. Une explosion dans une mine d'Utah fait 200 morts.

1901

États-Unis. Assassinat du président McKinley.
Royaume-Uni. Décès de la reine Victoria.
Inventions. Découverte des groupes sanguins. Première communication radio transatlantique.

Désastres. Deux épidémies de fièvre typhoïde se déclenchent aux États-Unis.

1902

Monde. Guerre des Boers.
Inventions. Macadam moderne. Lait en poudre. Céréales soufflées. Ours en peluche. Premier disque pour gramophone de Caruso. Les graisses hydrogénées, peu onéreuses, révolutionnent le savon et la cuisine. Lancement du premier vaisseau de transport de passagers propulsé par des turbines à vapeur.
Désastres. L'éruption de la montagne Pelée en Martinique fait 40 000 morts.

1903

États-Unis. Les frères Wright font décoller le premier avion à moteur.
Inventions. Lampe à fluorescence. Motocyclette à moteur central.
Désastres. Un incendie détruit l'*Iroquois Theater* à Chicago ; c'est le pire sinistre de ce type aux États-Unis, avec 602 tués.

1904

États-Unis. Ouverture à New York de la ligne de métro de Broadway.
Monde. Guerre russo-japonaise.
Inventions. Bouteille thermos. Ceintures de sauvetage en kapok. Les tracteurs agricoles commencent à être équipés de chenilles, au lieu de roues.
Désastres. Un train déraille à cause des intempéries à Eden, Colorado (96 morts).

1905

Royaume-Uni. Les bâtiments de la marine britannique sont équipés de turbines à vapeur.
France. Séparation de l'Église et de l'État.
Monde. Révolution avortée en Russie. Découverte du plus gros diamant connu à ce jour, le Cullinan (3 000 carats).
Inventions. Klaxon électrique. Extincteur à neige carbonique. Théorie de la relativité restreinte.

1906

États-Unis. Les troupes américaines occupent Cuba jusqu'en 1909. Lancement du *Lusitania* et du *Mauritania*.
Inventions. Production massive de moteurs hors-bord.
Désastres. Un tremblement de terre dévaste San Francisco, et provoque un incendie ; 28 000 maisons sont détruites et on déplore 700 morts.

1907

Monde. Raspoutine exerce une forte influence sur la Russie tsariste.
Inventions. Dessin animé. Machine à laver. Détergent ménager. Aspirateur « balais ».
Désastres. Un coup de grisou dans une mine de charbon de l'Ouest de la Virginie fait 361 morts.

1908

Inventions. Gobelets en carton. Minkowski élabore sa théorie de géométrie quadri-dimensionnelle.

1909

Monde. Robert E. Peary atteint le pôle Nord. Première traversée de la Manche par un avion à moteur.
Inventions. Bus à l'impériale.
Désastres. Un ouragan frappe la Louisiane et le Mississippi (350 morts).

1910

États-Unis. Le pays compte 92 millions d'habitants. Implantation du scoutisme en Amérique.
Monde. Murray et Hjort entreprennent la première expédition d'exploration des fonds marins.
Inventions. Radiogoniométrie. Piège à souris à ressort. Juke-box à disques (plutôt qu'à cylindres).
Désastres. Un glissement de terrain tue de nombreux ouvriers de la mine à ciel ouvert de Virginia, dans le Maine. Des trains sont emportés par une avalanche à Wellington, État de Washington (96 morts).

1911

Monde. Zapata arrive à Mexico, mais les combats ne font que commencer. En Chine, une révolution aboutit à la création d'une république dirigée par Sun Yat-sen. L'explorateur norvégien Roald Amundsen atteint le pôle Sud.
Inventions. Poêle à frire électrique.
Désastres. Quarante tonnes de dynamite explosent dans un entrepôt de Communipaw, New Jersey (30 tués). L'incendie de la Triangle Shirtwaist Factory, à New York fait 145 morts.



San Francisco en proie aux incendies, après le séisme de 1906

1912
États-Unis. Ouverture de deux épiceries « self-service » en Californie.
Royaume-Uni. Les couturiers de Saville Row créent ce qui sera appelé « trench coat » au cours de la Première Guerre mondiale.
Inventions. Cellophane. Démarreur électrique pour automobiles. Wilson invente la chambre à condensation, qui permet la détection des protons et des électrons.
Désastres. Le Titanic percute un iceberg ; 1 517 passagers et hommes d'équipage sont portés disparus.

1913
États-Unis. Les impôts sur le revenu et l'élection des sénateurs au suffrage universel sont ajoutés à la Constitution américaine.
Monde. Début des guerres balkaniques.
Inventions. Démarreurs électriques pour motocyclettes. Découverte de la vitamine A.
Désastres. Le vapeur britannique *Calvadas* sombre au cours d'une tempête dans la mer de Marmara ; 200 disparus.

1914
Monde. Début de la Grande Guerre. Ouverture du canal de Panama.
Inventions. Premiers raids aériens.
Désastres. L'*Empress of India*, un vapeur de la Canadian Pacific, coule après avoir percuté le *Storstad* sur le Saint-Laurent (1024 morts).

1915
Monde. La Grande Guerre fait un nombre de tués sans précédent dans l'histoire.
Inventions. Fermeture éclair. Flocons de céréales. Première utilisation du gaz de chlore sur un champ de bataille.
Désastres. Le *Lusitania* est coulé par un sous-marin allemand (1199 disparus), provoquant colère et consternation aux États-Unis. Le tremblement de terre d'Avezzano, en Italie, fait 30 000 morts.

1916
États-Unis. Expédition punitive menée par Pershing au Mexique.
Monde. Batailles de Gallipoli et du Jutland. 700 000 soldats sont tués lors de la bataille de Verdun. Près d'un million meurent lors de la bataille de la Somme. Insurrection de Pâques en Irlande.
Inventions. Essuie-glace mécaniques. Théorie de la relativité générale.
Désastres. Aux États-Unis, une épidémie de poliomyélite tue 7 000 personnes et fait 27 000 paralytiques.

1917
États-Unis. Le pays s'engage dans la guerre. Ford entreprend la production massive de tracteurs.
Monde. Déclenchement de la révolution russe. Les bolcheviques prennent le pouvoir.
Inventions. Gaz moutarde.
Désastres. Le vapeur *Castalia* fait naufrage sur le lac Supérieur (22 portés disparus). Une fabrique de munitions explose en Pennsylvanie (133 tués). Une collision maritime, suivie d'une explosion, fait 1 600 morts à Hallifax, en Nouvelle-Écosse.

1918
États-Unis. Première ligne aérienne postale régulière.
Monde. Fin de la Grande Guerre. Elle aura provoqué la mort de 9,7 millions de militaires et de 8,9 millions de civils. Guerre civile en Russie. La grippe espagnole fait 21,6 millions de morts dans le monde.
Inventions. Horloges électriques. Les avions dépassent maintenant les 240 km/h et peuvent monter à 10 000 mètres.
Désastres. L'U.S.S. *Cyclops* quitte les Barbades et disparaît corps et bien.

1919
États-Unis. Signature du décret de la Prohibition.
Monde. Premier vol transatlantique (3 000 km en 16 heures et 21 minutes).
Inventions. Pistolets graisseurs. Parachutes.
Désastres. À Boston, la rupture d'une immense citerne de mélasse fait 21 morts.

1920
États-Unis. Entrée en vigueur de la Prohibition. Les femmes obtiennent le droit de vote. Le pays compte 105,7 millions d'habitants. La dette publique s'élève à 24,3 milliards de dollars.
Monde. Les bolcheviques assurent leur emprise sur la Russie.
Inventions. Première station de radio. Thé en sachet.
Désastres. Un tremblement de terre dans la province chinoise de Gansu fait 200 000 morts.

1921
Monde. Début de l'inflation en Allemagne. Premier reportage sportif sur la station radio KDKA. L'auteur tchèque Čapek invente le mot « robot ».
Inventions. Rorschach met au point son test « des taches d'encre ».

1922
États-Unis. Renaissance et développement du Ku Klux Klan.
Monde. En URSS, les slogans de la fête du premier mai ne font plus référence à une « révolution mondiale ». Mussolini marche sur Rome.
Inventions. Insuline. Machine à timbrer les envois postaux. Ski nautique.
Désastres. Le dirigeable anglais *AR-2* se brise en deux (62 tués).

1923
États-Unis. L'administration Harding est secouée par le scandale du « Teapot Dome ». Les exactions du Klan se multiplient en Georgie.
Monde. Le mark allemand se stabilise. Échec d'un putsch nazi à Munich. Ouverture du tombeau de Toutankhamon.
Inventions. Vaccin contre la coqueluche.


Ouverture du sarcophage de Toutankhamon

Désastres. Un gigantesque incendie à Berkeley, Californie, détruit 600 immeubles, cause 10 millions de dollars de dommages et tue 60 personnes.

1924
États-Unis. Leopold et Loeb sont reconnus coupables de l'enlèvement et de l'assassinat de Bobby Franks.
Inventions. Mouchoirs jetables. Cartons à œufs.

1925
États-Unis. À l'issue du « procès du singe », un professeur évolutionniste est condamné à payer une amende de cent dollars.
Monde. Création de la société IG Farben en Allemagne. Mort de Sun Yat-sen. Formation des troupes S.S.
Inventions. W. Pauli formule son principe d'exclusion. Des avions sont employés pour pulvériser des insecticides sur les cultures.
Désastres. Dans le Midwest, une tornade fait 792 morts en une journée. Le dirigeable américain *Shenandoah* se disloque, ce qui tue 14 personnes.

1926
Monde. Tchang Kaï-chek organise un coup d'État à Canton. Trotsky est renvoyé du Politburo.
Inventions. Le docteur Godard lance sa première fusée à carburant liquide. Rolex sort la première montre étanche.
Désastres. Un éclair provoque une gigantesque explosion à l'arsenal naval de Lake Denmark, dans le New Jersey ; 85 millions de dollars de dommages et 30 morts. Un ouragan tue 243 personnes en Floride et en Alabama, et 650 personnes à Cuba.

1927
États-Unis. Exécution de Sacco et Vanzetti, qui seront réhabilités en 1977.
Monde. Charles A. Lindbergh effectue le premier vol en solitaire entre New York et Paris.
Inventions. *Le Chanteur de Jazz* est le premier long métrage parlant. Grille-pain automatique. Juke-box à commande à distance.

1928
Royaume-Uni. Droit de vote des femmes. Premières diffusions télévisées à Londres.
Monde. L'expédition Byrd fait voile vers l'Antarctique.
Inventions. Les télétypes commencent à être employés. Cellophane résistant à l'eau. Compteur Geiger. Découverte de la vitamine C.
Désastres. Un ouragan tue 1 836 personnes dans le sud de la Floride.

1929
États-Unis. Grand krach boursier le 24 octobre.
Monde. Le Graf Zeppelin effectue le tour du monde.
Inventions. Film couleur 16 mm. Ruban adhésif Scotch. Klaxon « musical » pour voiture.
Désastres. Le paquebot russe *Volga* heurte une mine datant de la Première Guerre mondiale en mer Noire (31 disparus).

1930
États-Unis. Le pays compte 122,8 millions d'habitants. La dette publique s'élève à 16,2 milliards de dollars.
Inventions. Le progrès technologique est à son apogée. La mise au point de lampes flash met fin aux éclairs de magnésium lors de conférences de presse. Commercialisation d'aliments congelés. Construction de la bathysphère. Cyclotron. Découverte de Pluton. Parapluie télescopique.

1931
États-Unis. Inauguration officielle de l'Empire State Building. Al Capone est emprisonné.
Royaume-Uni. Mutinerie des marins d'Invergordon.
Monde. Le parti nazi allemand bénéficie d'un important soutien populaire.
Inventions. Commercialisation de l'Alka-Seltzer. Rasoirs électriques.

1932
États-Unis. Le jeune fils des Lindbergh est kidnappé et tué.
Monde. Arrestation de Gandhi. Mussolini ordonne l'assèchement des marais de Pontine.
Inventions. Autoradios. Premier sondage Gallup. Barres chocolatées Mars. Objectifs zooms. Briquets Zippo.
Désastres. Un sous-marin britannique coule dans la Manche.

1933
États-Unis. Le pays abandonne l'étalon or.
Monde. Hitler est nommé chancelier d'Allemagne. Incendie du Reichstag à Berlin. Le Japon quitte la Société des Nations. Libération de Gandhi, qui ne pèse plus que 40 kilos. Édification du premier camp de concentration à Dachau. Une révolte à Cuba fait des centaines de morts.
Inventions. Publication du *Monopoly*. Lampes à fluorescence. Pigments phosphorescents.
Désastres. À Long Beach, un séisme tue 123 personnes.

1934
États-Unis. La dépression économique empire, alors que la disette et les émeutes se répandent dans tout le pays. Une sécheresse s'étend de l'État de New York jusqu'en Californie. La grève générale de San Francisco prend fin. Les critiques du gouverneur de Louisiane, Huey Long, l'accusent de se comporter en dictateur.
Monde. Au Nicaragua, Augusto Sandino est assassiné par des partisans de Samoza.
Inventions. Première laverie automatique.

1935
États-Unis. Le premier Clipper de la Pan Am part de San Francisco pour la Chine. Mise en place du système de sécurité sociale. Assassinat de Huey Long.
Monde. La Longue Marche de Mao s'achève dans le Yunan.
Inventions. Premier vol commercial du DC-3. Livres de poche. Échelle de Richter. Magnétophone.
Désastres. Des tempêtes de poussière balaient sans arrêt les Hautes Plaines et le Midwest.

1936
Monde. Les nazis pénètrent en Rhénanie. L'Italie conquiert l'Éthiopie. Guerre civile espagnole. Jesse Owens remporte quatre médailles d'or aux Jeux olympiques de Berlin. Les forces de l'Axe signent un pacte.
Inventions. Commercialisation de la première Volkswagen.
Désastres. La canicule tue 3 000 personnes aux États-Unis. Les tempêtes de poussière se poursuivent.

1937
Monde. Les purges continuent en Union soviétique. Les Japonais coulent la canonnière américaine *Panay*. Ouverture du camp de concentration de Buchenwald.
Inventions. Caddies de supermarché.
Désastres. Une explosion due au gaz fait 294 morts dans une école du Texas. Le dirigeable *Hindenburg* explose, tuant 36 personnes.

1938
États-Unis. Grand meeting germano-américain au Madison Square Garden.
France. Congés payés.
Monde. Le Mexique nationalise tous les gisements pétroliers gérés par des compagnies étrangères. Les Allemands pénètrent en Autriche sans rencontrer de résistance. *Kristallnacht* (Nuit de Cristal). Les juifs sont pourchassés en Allemagne et en Autriche.
Inventions. Fer à repasser avec thermostat. Café instantané. Nylon. Stylobille. Prototype de photocopieuse.

1939

États-Unis. Ouverture du Centre Rockfeller.
Royaume-Uni. Deux bombes posées par l'IRA explosent à Londres.
Monde. L'Allemagne annexe les territoires tchèques. Madrid tombe aux mains de Franco. Annexion des États baltes. L'Allemagne envahit la Pologne, la France et l'Angleterre lui déclarent la guerre.
Inventions. Les emballages en cellophane font leur apparition dans les magasins. Le DTT. Vaccin contre la fièvre jaune. Mise au point du radar.
Désastres. Le sous-marin américain *Squalus* sombre avec 26 hommes à son bord. Le sous-marin français *Phénix* coule avec 63 hommes d'équipage.

1940
États-Unis. Le pays compte 131,7 millions d'habitants. La dette publique s'élève à 42,9 milliards de dollars.
France. L'offensive éclair allemande atteint la Manche. Évacuation de Dunkerque. Capitulation.
Monde. La Finlande se rend aux Soviétiques. Les nazis frappent au Danemark et en Norvège. La Hollande et la Belgique sont envahies. Les bombardements font des dizaines de milliers de victimes en Angleterre et en Allemagne.
Inventions. Boîte de vitesse automatique. Gilets de sauvetage gonflables. Les radars sont opérationnels et employés en Grande-Bretagne. Insémination artificielle. Production massive de pénicilline.

1941
États-Unis. Signature du programme Prêt-Bail. Mobilisation générale. La Jeep est adoptée comme véhicule militaire à tout faire. 2 500 morts dans le raid japonais sur Pearl Harbor.
Royaume-Uni. Début de la Bataille d'Angleterre.
Monde. Les Allemands envahissent l'Union soviétique.
Désastres. L'incendie du dancing *Coconut Grove*, à Boston, fait 491 victimes.

1942
Monde. Chute de Singapour et des Philippines. Grand affrontement de porte-avions à Midway. Leningrad est toujours assiégée par les Allemands. La Crimée capitule. Premier bombardement de Tokyo. Début de la bataille de Stalingrad. Les Alliés débarquent en Afrique du Nord.
Inventions. Première fission atomique réussie. Bazooka. Napalm.

1943
États-Unis. 29 personnes meurent lors d'émeutes raciales à Détroit.
Monde. Les troupes allemandes capitulent à Stalingrad, après avoir perdu 190 000 hommes. Les pertes soviétiques, militaires et civiles, sont encore plus importantes. Soulèvement du Ghetto de Varsovie. À Kursk, les Allemands perdent la plus grande bataille de blindés de l'histoire. Les Alliés débarquent en Sicile. Mussolini est destitué, puis rétabli par les Allemands. Les Alliés font la conquête de l'Italie. Les Soviétiques percent la ligne du fleuve Dniepr. Les îles Marshall tombent.
Inventions. Scaphandre autonome. L'usage du stylo-bille se répand. Découverte du LSD.

1944
Monde. De Gaulle est le chef de la France libre. Bombardement intensif de l'Allemagne. La Crimée est libérée. Les Alliés investissent Rome. Débarquement en Normandie. Bataille des Mariannes. Paris est prise par les Alliés. Révélation du génocide commis dans les camps de concentration nazis. Les V1 et les V2 s'abattent sur Londres. Mac Arthur retourne aux Philippines. Bataille des Ardennes.
Inventions. Gaz innervant.
Désastres. Un ouragan tue 46 personnes le long de la côte Est et 344 autres en mer. L'incendie du chapiteau des Ringling Bros fait 168 victimes. L'explosion d'un dépôt de munitions à Port Chicago, Californie, fait 322 morts.

1945
États-Unis. Jackie Robinson est le premier joueur de baseball afro-américain en Ligne majeure de l'ère moderne.
France. Droit de vote des femmes.
Monde. 130 000 personnes trouvent la mort au cours du bombardement incendiaire de Dresde. Conférence de Yalta. Chute d'Iwo Jima. Prise du pont de Remagen. Décès de Roosevelt. Exécution de Mussolini. Suicide d'Hitler. Libération d'Auschwitz. L'ampleur des massacres des camps de la mort nazis est révélée dans toute son horreur. Chute de Berlin. Démission de Churchill. Bataille d'Okinawa. L'explosion d'une bombe atomique à Nagasaki fait 60 000 morts, et les bombardements dans le reste du pays font des centaines de milliers de victimes. Formation des Nations Unies. Conférence de Potsdam. Reddition du Japon. Partition de la Corée. Procès des crimes de guerre à Nuremberg. On estime à 50 millions le nombre de personnes tuées au cours de la Seconde Guerre mondiale. Il faudra près de 15 ans à l'Europe et au Japon pour se remettre de ce désastre. Les États-Unis ont perdu 405 399 hommes au cours de ce conflit.
Inventions. Boîtes « Tupperware ».


Débarquement en Normandie



Dresden après les bombardements.

1946
États-Unis. Les ouvriers font grève dans tout le pays.
Royaume-Uni. Un discours de Churchill popularise l'expression « Rideau de Fer ».
Monde. Déchaînement de violence en Palestine. La guerre civile chinoise reprend de plus belle.
Inventions. Le War Department américain dévoile l'ordinateur ENIAC. On établit un lien entre le tabac et le cancer du poumon. Xérographie. Bikinis. Percolateurs.
Désastres. L'incendie d'un hôtel fait 58 morts à Chicago.

1947
États-Unis. Le dernier tramway new-yorkais est retiré de la circulation. Une commission de la Maison-Blanche dénonce le caractère subversif de certains films.
Monde. Les États-Unis renoncent à imposer la paix en Chine. Émeutes religieuses en Inde. Présentation du plan Marshall. Indépendance de l'Inde et du Pakistan.
Inventions. Appareil photo Polaroïd.

1948
États-Unis. Le prix des tickets de métro new-yorkais est doublé et passe à dix cents.
Monde. Assassinat de Gandhi. Coup d'État communiste en Tchécoslovaquie. La guerre civile continue en Palestine. Début du pont aérien de Berlin. Reconnaissance de l'État d'Israël et poursuite de la guerre.
Inventions. Un télescope de 5 mètres est mis en place au mont Palomar. Rapport Kinsey sur la sexualité. Scrabble. Guitare électrique à caisse pleine. Attache velcro. Transistor. Disques 33 tours.

1949
États-Unis. La « terreur rouge » se poursuit.
Monde. Les communistes chinois prennent Pékin. L'OTAN est mise sur pied. Fin du blocus sur Berlin. Création de la République fédérale d'Allemagne. Les nationalistes chinois se retirent à Formose. L'Indonésie accède à l'indépendance.
Inventions. Télévision par câble. Tube pour télévision couleur. Démarreur à clé pour voitures.

1950
États-Unis. Le pays compte 150,7 millions d'habitants. La dette du gouvernement s'élève à 256 milliards de dollars.
Royaume-Uni. La tenue provocante de Gussie Moran fait scandale à Wimbledon.
Monde. La France demande de l'aide dans sa lutte contre les Vietminh. Invasion de la Corée du Sud. Débarquement à Inchong. La Chine prend part à la guerre de Corée.
Inventions. Pare-brise en une seule pièce. Télévision en couleur. Carte Diner's Club. Photocopieur commercial Xerox 914.
Désastres. Des tempêtes de neige tuent des centaines de personnes aux États-Unis.

1951
États-Unis. MacArthur est relevé de tous ses commandements.
Monde. Pourparlers en vue d'une trêve en Corée.
Inventions. Première émission de télévision en couleur depuis l'Empire State Building. Essais de bombes à hydrogène à Eniwetok. Cinérama. Direction assistée. Feux arrière à trois couleurs.
Désastres. Un accident d'avion tue 50 personnes aux États-Unis.

1952
Royaume-Uni. La reine Élisabeth II monte sur le trône.
Monde. Mort d'Eva Peron.
Inventions. Des indicateurs lumineux (Walk/Don't walk) sont mis en place à New York. Air conditionné. Prothèses auditives. Bande vidéo. Annonce de la bombe à hydrogène.
Désastres. Un accident d'autobus fait 29 morts aux États-Unis. Le sous-marin français *La Sybille* disparaît en Méditerranée avec 49 hommes à bord. Une épidémie de poliomyélite tue 3 300 personnes et touche 57 000 enfants aux États-Unis.

1953
États-Unis. Exécution des époux Rosenberg. Les Américains commencent à émigrer en banlieue. Mariage de John Kennedy et Jacqueline Bouvier.
Monde. Mort de Staline. Le pape Pie XII approuve l'usage de la psychanalyse. Écrasement du soulèvement de Berlin Est. Armistice en Corée. Des expéditions partent à la recherche du Yéti.
Inventions. Description de l'ADN. Vaccin contre la rougeole.
Désastres. Une tempête en mer du Nord tue 200 Britanniques.

1954
États-Unis. Entrevue entre McCarthy et des représentants de l'armée. Murrow engage McCarthy. La Cour suprême ordonne que les noirs puissent fréquenter les écoles des blancs. Ouverture de Disneyland.
Monde. Chute de Dien Bien Phû.

Création du Nord et du Sud Vietnam.
Inventions. Le *Nautilus* est le premier sous-marin à propulsion atomique. Stylo à bille rétractable. Transistor à silice. Explosion de la première bombe H.
Désastres. Des avalanches engloutissent 198 personnes dans les Alpes.

1955
États-Unis. Un missile doté d'une ogive nucléaire explose lors d'un test au Nevada. Le Mickey Mouse Club propose ses premières émissions télévisées.
Monde. Mort d'Albert Einstein. Signature du Pacte de Varsovie. Rébellion en Algérie.
Inventions. Missiles guidés air-air.
Désastres. L'ouragan Diane fait 184 morts.

1956
États-Unis. Boycott des autobus à Montgomery. Boom des banlieues.
Monde. Khrouchtchev dénonce les exactions de Staline. Nasser s'empare du canal de Suez. Révolte en Hongrie. Plus de 10 000 rebelles Mau-Mau ont été tués au cours des quatre dernières années.
Inventions. Teflon. Karting.

1957
États-Unis. Les têtes nucléaires Nike Hercules sont mises en place afin d'assurer la défense des cités américaines contre d'éventuelles attaques aériennes.
Inventions. Il est prouvé que fumer donne le cancer. Le premier Spoutnik prend le monde par surprise.

1958
États-Unis. Elvis Presley part au service militaire. L'arrivée d'étudiants noirs provoque des incidents à Little Rock, Arkansas.
France. Cinquième République.
Monde. Le Nautilus atteint le pôle Nord en passant sous la banquise. La Pan Am inaugure le premier vol en 707 pour Paris.
Inventions. Vaccin anti-polio. Satellite de communication. Mode du hula hoop.
Désastres. L'incendie d'une école de Chicago fait 90 morts.

1959
Monde. Castro prend le pouvoir à Cuba.
Inventions. Ceintures de sécurité.
Désastres. En France, la rupture du barrage de Malpasset fait 423 victimes.

1960
États-Unis. Le pays compte 179,3 millions d'habitants. La dette du gouvernement s'élève à 284 milliards de dollars.
Monde. Les troubles se poursuivent en Algérie. Ouverture de Brasilia, la première cité réservée aux relations publiques.
Inventions. Rein artificiel. Pilule contraceptive. Satellite météorologique. Radios portatives. Ouverture des premiers « Fast Food ».
Désastres. L'ouragan Donna dévaste la côte Est des États-Unis et Puerto Rico (165 morts). Au Maroc, la ville d'Agadir est rasée par un séisme.

1961
États-Unis. Eisenhower met en garde contre le complexe militaro-industriel.
Monde. Édification du mur de Berlin. Débarquement de la baie des Cochons à Cuba.
Inventions. Valium. Leakey découvre les restes du plus ancien homme connu.

1962
Monde. La crise des missiles cubains manque de déclencher une guerre nucléaire. Fin de la guerre d'Algérie.
Inventions. Laser à semi-conducteurs. Film couleur Polaroïd. Première liaison satellite entre les États-Unis et le Royaume-Uni.

1963
États-Unis. Énorme manifestation pour les droits civils à Washington. Assassinat de Kennedy. Multiplication des émeutes dans le Sud.
Monde. Au Vietnam, Diem est renversé par un coup d'État.
Désastres. Une vague de froid fait 150 victimes aux États-Unis. Un ouragan fait 7 000 victimes à Haïti et Cuba.
1964


La grande marche sur Washington, 1963



États-Unis. Lyndon Johnson signe le Civil Rights Act. Les paquets de cigarettes doivent porter une mention indiquant les risques pour la santé. La résolution du golfe du Tonkin marque le début de la guerre du Vietnam.
Royaume-Uni. Beatlemania.
Monde. Entrée en service du haut barrage d'Assouan, en Égypte. Mort de Nehru.
Inventions. Photographie en 3 dimensions par holographie laser. Synthétiseur Moog.
Désastres. Les États-Unis libèrent accidentellement un kilo de plutonium dans l'atmosphère.

1965
États-Unis. Assassinat de Malcolm X. Émeutes raciales à Watts. Une grande panne d'électricité affecte tout le Nord-Est.
Monde. Le pape déclare que les juifs ne sont pas coupables de la crucifixion de Jésus.
Inventions. Kevlar. Pneu radial. Traitement de texte IBM.

1966
États-Unis. Les opposants à la guerre au Vietnam sont de plus en plus nombreux. Pour la première fois, un noir est élu sénateur lors d'un scrutin populaire. Premier décompte des soldats morts au Vietnam.
Monde. Révolution culturelle en Chine.
Inventions. Minijupe. Dolby-A. Skateboard.
Désastres. Un tireur embusqué abat 12 personnes à l'université du Texas.

1967
États-Unis. Summer of Love (« été de l'amour »). Nomination du premier juge noir à la Cour suprême. Des émeutes raciales à Newark font 26 victimes en quatre jours ; d'autres émeutes tuent 31 personnes à Détroit. Les États-Unis perdent leur cinq-centième avion au Vietnam. Le décompte des pertes est donné régulièrement dans la presse et à la télévision. Les manifestations propaix se multiplient. Prise de cent kilos d'héroïne en Géorgie.
Monde. Guerre des Six Jours.
Inventions. Pantalons pattes d'éléphant.
Désastres. 3 astronautes périssent dans l'incendie d'une capsule Apollo.

1968
États-Unis. L'offensive du Têt horrifie les Américains. Assassinat de Martin Luther King. Émeutes noires. Assassinat de Robert Kennedy. Troubles lors de la convention démocrate de Chicago.
France. Révoltes estudiantines de Mai 68.
Monde. Les Soviétiques écrasent le Printemps de Prague. L'Espagne annule la loi de 1492 contre les juifs.
Inventions. Les astronautes d'Apollo 8 se placent en orbite autour de la lune.
Désastres. Un B-52 transportant à son bord quatre bombes H s'écrase dans une baie du Groenland.

1969
États-Unis. Des manifestations contre la guerre au Vietnam sont organisées dans 40 villes américaines le même week-end. Festival de Woodstock. 250 000 manifestants marchent sur Washington.
Monde. Les détournements d'avions vers Cuba continuent. Massacre de Mylaï au Vietnam.
Inventions. Premier vol du Concorde. Transplantation cardiaque. Apollo 11 se pose sur la lune. Boeing 747 « Jumbo Jet ».
Désastres. Une tempête de neige bloque l'aéroport de New York. Marée noire sur les plages de Santa Barbara.

1970
États-Unis. Le pays compte 203,3 millions d'habitants. La dette du gouvernement s'élève à 370 milliards de dollars. Les activistes du Weather Underground sont arrêtés pour attentat à la bombe. Des conserves de thon sont contaminées par du mercure.
France. Mort de De Gaulle.
Monde. Des commandos palestiniens détournent cinq avions.
Inventions. Codes-barres. Disquettes. Planche à voile.
Désastres. 46 personnes sont tuées au cours d'une émeute à Asbury Park.

1971
États-Unis. Scandale de la drogue au sein de l'armée. Publication des dossiers du Pentagone.
Inventions. Affichages à cristaux liquides. Mini-short.
Désastres. Un séisme tue 51 personnes à Los Angeles.

1972
États-Unis. Nixon se rend en Chine. Des cambrioleurs sont surpris au quartier général démocrate du Watergate. 11 athlètes israéliens sont assassinés durant les Jeux olympiques. Mise en place de procédures contre les détournements dans les transports aériens.
Monde. La Communauté économique européenne compte dix membres.
Inventions. Calculatrice de poche. *Pong* est le premier jeu vidéo.

1973
Monde. Dernier voyage à destination de la lune. Premier choc pétrolier.
Inventions. Découverte de l'ADN recombinant.

1974
États-Unis. Patty Hearst est enlevée par un groupe d'extrême gauche, l'Armée de libération symbionaise, qu'elle rejoint ensuite. Grande pénurie d'essence. Démission de Nixon.
Inventions. « Révolution verte » dans l'agronomie.
Désastres. Aux États-Unis, des tornades tuent 315 personnes en deux jours.

1975
Monde. Capitulation du Sud Vietnam, puis du Cambodge. Guerre civile au Liban.
Inventions. Premiers jeux vidéo Atari.

1976
Monde. Le public se préoccupe de la disparition de certaines espèces animales. Mort de Mao Tsé-Toung.
Inventions. Super-ordinateur Cray I.
Désastres. L'ouragan Lizzie fait 2 500 victimes au Mexique.

1977



Patty Hearst, après son arrestation en 1975

États-Unis. Mise en service du pipeline pétrolier trans-Alaska. Des manifestants tentent de faire arrêter la centrale nucléaire de Seabrook.
Monde. Les Israéliens implantent trois colonies en Cisjordanie.
Inventions. Télécommunication par fibre optique.

1978
États-Unis. La « Proposition 13 » l'emporte en Californie, annonçant le déclin des dépenses de capitaux dans tout le pays. Un dollar U.S. vaut 175 yens japonais.
Monde. Le canal de Panama est placé sous le contrôle du Panama.
Inventions. Naissance à Londres du premier bébé éprouvette.
Désastres. Collision aérienne audessus de San Diego (150 morts). 909 personnes commettent un suicide collectif à Jonestown.

1979
Monde. Le Shah s'enfuit d'Iran. Somoza est chassé du Nicaragua. Affaire des otages de l'ambassade américaine à Téhéran. Les Soviétiques entrent en Afghanistan.
Inventions. Baladeur. Ruby's Cube.
Désastres. Fuite radioactive à la centrale nucléaire de Three-Miles Island.

1980
États-Unis. Le pays compte 226,5 millions d'habitants. La dette du gouvernement s'élève à 908 milliards de dollars. L'once d'or vaut 802 dollars U.S. L'inflation est à son plus haut taux depuis 33 ans. Les opérations bancaires sont dérégulées. Tentative de sauvetage manquée des otages de Téhéran.
Monde. Le syndicat Solidarité est officiellement reconnu en Pologne. Ruée vers l'or en Amazonie.
Inventions. Dolby-C.
Désastres. L'éruption du mont Saint-Helens fait plus de 50 victimes.

1981
États-Unis. L'Iran relâche les otages de l'ambassade. Le déficit budgétaire atteint le milliard de dollars.
France. Abolition de la peine de mort.
Monde. Des milliers d'ouvriers font grève en Pologne. Un raid israélien détruit une centrale nucléaire irakienne. Début des rassemblements et marches contre les armements nucléaires en Europe. Premiers cas d'une étrange maladie immunitaire.

1982
États-Unis. 800 000 personnes participent à une marche contre les armes nucléaires à New York.
Royaume-Uni. Guerre des Malouines.
Monde. Deuxième choc pétrolier. Les Israéliens entrent dans Beyrouth. L'OLP se réfugie en Tunisie.
Désastres. Un avion de ligne percute un pont du Potomac (78 tués). 84 personnes périssent au cours du naufrage d'une plate-forme pétrolière du Newfoundland. Un avion de ligne s'écrase à la Nouvelle-Orléans, tuant 149 personnes.

1983
Monde. Benigno Aquino, Jr., un opposant philippin, est assassiné à son arrivée à Manille. Vaste mouvement antimissile en Europe. La population mondiale est estimée à 4,7 milliards.

1984
États-Unis. Légalisation des magnétoscopes. Le gouvernement estime à 350 000 le nombre des sans-abri dans le pays. Le président Reagan demande aux Américains s'ils se sont déjà sentis si bien.
Monde. La guerre Iran-Irak n'épargne plus les pétroliers qui sillonnent le golfe Persique. Les affrontements se poursuivent à Beyrouth. Manifestation de 900 000 personnes à Manille. Les escadrons de la mort indonésiens auraient tué près de 4 000 personnes.
Inventions. Le virus du Sida est isolé. On identifie le tabagisme passif comme cause de maladies.
Désastres. Un accident dans une fabrique d'insecticide à Bhopal, en Inde, fait plus de 2 100 victimes.

1985
États-Unis. L'acteur Rock Hudson est hospitalisé, atteint du Sida. La balance commerciale américaine devient négative. Les dépenses fédérales continuent à financer l'expansion économique. S'élevant à 1 820 milliards de dollars, la dette publique américaine a doublé en cinq ans.
France. Affaire du Rainbow Warrior.
Monde. Les enlèvements se succèdent à Beyrouth. Gorbatchev devient Premier secrétaire. Le terrorisme devient l'arme de prédilection de divers groupuscules politiques. Le détournement de l'*Achille Lauro* entraîne une crise diplomatique entre l'Italie et les États-Unis.
Désastres. Un séisme dévaste Mexico ; 25 000 victimes.

1986
États-Unis. L'explosion de la navette Challenger interrompt pour plusieurs années les programmes de vols habités de la NASA. Le crack fait des ravages.
Monde. La France et le Royaume-Uni donnent leur accord au projet de tunnel sous la Manche.
Désastres. À Tchernobyl, des dizaines de volontaires se sacrifient héroïquement afin d'éviter que le désastre ne s'étende dans les années à venir. Les experts prévoient que 24 000 personnes mourront à cause des émanations radioactives.


Explosion de la navette Challenger

1987
États-Unis. L'indice Dow-Jones perd 508 points en une journée. Cette année-là, 13 468 Américains meurent du Sida. Il y a 50 millions de magnétoscopes dans les foyers américains.
Monde. On estime que la guerre Iran-Irak a fait un million de morts. Début de l'Intifada dans les territoires occupés.
1988

États-Unis. Grande sécheresse. Le gouvernement dépense plus de 50 milliards dans la lutte contre la drogue. Le nombre de cas de Sida atteint 60 000.
Monde. L'expression « effet de serre » entre dans la langue courante.
Inventions. Pilule abortive RU-486.
Désastres. Un jet de la Pan-Am explose au-dessus de Lockerbie, en Écosse, avec 259 personnes à son bord. En Arménie, un tremblement de terre fait 25 000 victimes et 400 000 sans-abri.

1989
États-Unis. « Guerre contre la drogue ». Les pertes bancaires garanties par l'État s'élèvent à 500 milliards de dollars. Le gouvernement investit à nouveau 50 milliards dans la lutte contre la drogue.
Monde. Importantes tensions politiques en URSS. Invasion du Panama et destitution de Noriega. Début de l'affaire Salman Rushdie. Manifestations de la place Tienanmen à Pékin.
Inventions. Le CD est le média musical le plus employé en Amérique.
Désastres. Une tourelle de l'U.S.S. *Iowa* explose (42 tués). L'ouragan Hugo fait 71 victimes.

1990
États-Unis. Le pays compte 248,7 millions d'habitants. La dette du gouvernement s'élève à 3 230 milliards de dollars. La lutte contre la drogue coûte 40 milliards cette année.
Monde. L'Irak envahit le Koweit. Les États-Unis envoient un corps expéditionnaire sur place. L'Afrique du Sud lève l'état d'urgence.
Inventions. Fiasco du télescope Hubble.

1991
États-Unis. Fin mai, le nombre total de morts du Sida s'élève à 113 426. Les automobiles importées représentent un tiers du marché américain.
Monde. La Guerre du Golfe a fait au moins 50 000 morts du côté irakien. Saddam Hussein fait verser 150 millions de litres de pétrole brut dans le golfe Persique et mettre le feu à 600 puits de forage. Coup d'État manqué en URSS. Pourparlers entre Israéliens et Arabes. Les républiques soviétiques proclament leur indépendance. Démission de Gorbatchev. On estime qu'un cinquième des Africains vivant au sud du Sahara sont séropositifs.
Désastres. L'incendie d'Oakland Hills détruit près de 3 000 maisons et fait plusieurs dizaines de victimes. Formidable éruption du mont Pinatubo, aux Philippines.
1992
États-Unis. Émeutes à Los Angeles suite à l'acquittement des policiers dans l'affaire Rodney King. On déplore 52 morts et plus d'un million de dollars de dommages.
Monde. Les nations industrielles sont frappées par une récession, entraînant licenciements et pauvreté. L'armée américaine intervient dans la famine provoquée par la guerre civile somalienne. En ex-Yougoslavie, une « épuration ethnique » fait des dizaines de milliers de victimes. On estime que 13 millions de personnes sont infectées par le virus HIV. La Tchécoslovaquie se sépare en République tchèque et Slovaquie.
Désastres. Des ouragans frappent la Floride, la Louisiane et Hawaï, faisant des dizaines de morts et des milliers de sans-abri. Des séismes majeurs en Californie et en Égypte font des dégâts considérables.

1993
États-Unis. Attentats contre le World Trade Center. Le siège du FBI contre une secte de Waco se solde par 80 morts. Clinton est le premier président démocrate depuis Carter. Le Congrès vote la fermeture de plus de 130 bases militaires. Déclin du chômage.
Monde. Les troubles continuent en Bosnie. La Corée du Nord se retire du traité de non-prolifération des armes nucléaires. L'armée américaine quitte la Somalie.

1994
États-Unis. Un agent de la CIA, Aldrich Ames, s'avère être un espion russe. Procès d'O. J. Simpson pour meurtre. Une grève des équipes de baseball professionnel annonce le déclin de ce sport.
Royaume-Uni. L'Église anglicane ordonne des femmes prêtres.
France. Cinquantième anniversaire du débarquement.
Monde. Inauguration du tunnel sous la Manche. Accord de libre-échange entre les États-Unis, le Canada et le Mexique. En Afrique du Sud, le premier suffrage universel marque la fin de la domination blanche. Un accord entre Israël et l'OLP autorise la fondation d'une Autorité nationale palestinienne. L'armée américaine débarque à Haïti et redonne le pouvoir au président Aristide.

1995
États-Unis. À Oklahoma City, un attentat contre un immeuble du gouvernement fédéral fait 161 morts. Un américain sur dix a accès à Internet. O. J. Simpson est acquitté. Colin Powell renonce à se présenter à l'élection présidentielle.
France. Vague d'attentats à Paris.
Monde. La comète Shoemaker-Levy 9 s'écrase sur Jupiter. Espoir de paix en Irlande du Nord, en Bosnie et au Proche-Orient. Assassinat d'Yitzhak Rabin en Israël.

1996
États-Unis. Les fonctionnaires fédéraux reprennent le travail après une crise budgétaire. Un attentat durant les Jeux olympiques d'Atlanta fait un mort. Le Minnesota connaît son hiver le plus froid depuis un siècle. Le sénat se déchire sur la question de l'avortement. La contrefaçon est un sujet de conflits avec la Chine. Période de prospérité. Tentatives maladroites pour contrôler l'immigration et le trafic de drogue.
Monde. La température moyenne mondiale atteint des sommets. Le nombre de morts parmi les alpinistes tentant d'escalader le mont Everest augmente sensiblement. Des rebelles islamiques capturent Kaboul.

1997
États-Unis. Un Américain sur quatre a accès à Internet. Les frasques sexuelles du président Clinton défraient la chronique. Le Dow Jones dépasse les 8 000 points. Les compagnies du tabac admettent que les cigarettes créent une dépendance. Ted Turner fait un don d'un milliard aux Nations unies.
Royaume-Uni. La princesse Diana se tue dans un accident de voiture.
Monde. On estime à 3 millions le nombre de nouvelles infections par le virus du Sida, et le nombre total de morts à 5,8 millions. Hong Kong repasse sous contrôle chinois.
Inventions. La comète Hale-Bopp s'approche de la Terre en mars. La NASA fonde un département d'astrobiologie.
Désastres. À Haïti, la *Fierté Gonavienne* coule avec 500 passagers, faisant plus de 200 morts.

1998
États-Unis. Le président Clinton est accusé de parjure et d'obstruction à la justice. La croissance donne des signes de fatigue. Le budget fédéral présente un léger surplus pour la première fois depuis 30 ans.
Monde. Au Rwanda, les procès pour génocide conduisent à 30 exécutions. L'Iraq semble mettre un terme aux inspections de l'ONU. La Russie connaît des difficultés économiques et sociales.
Désastres. El Nino touche la Californie et envoie des tempêtes déchaînées sur le Midwest. En Alabama, des tornades font 34 morts. Tempête en Europe.
1999

États-Unis. Le président Clinton fait face à une procédure d'*impeachment*, mais il est acquitté par le sénat. Sursaut de l'économie américaine. Le Dow Jones atteint les 11 000 points. La balance des paiements présente un déficit conséquent. Le taux de crimes violents n'a jamais été aussi bas depuis 1973. Formation d'un syndicat de médecins.

2000
États-Unis. Le pays compte 281,4 millions d'habitants. La dette du gouvernement s'élève à 5 659 milliards de dollars. La bulle financière éclate, mettant un terme aux propositions de lier la sécurité sociale aux marchés ou à d'autres instruments financiers.
Monde. Le candidat du PRI perd les élections présidentielles mexicaines pour la première fois depuis 71 ans.
Désastres. Un sous-marin nucléaire russe coule dans la mer de Barents (118 morts). Un Concorde s'écrase dans un hôtel (113 morts).

2001
États-Unis. Des attaques terroristes tuent 5 000 personnes à New York et en Virginie. 55 % des foyers américains accueillent un ordinateur. Le Sénat et la Chambre ferment par peur d'une contamination à l'anthrax, qui fait au moins 5 morts.
Monde. La population mondiale est estimée à 6,2 milliards. On estime le nombre de personnes contaminées par le Sida au cours de l'année écoulée à 5,3 millions, et le nombre total de morts à 21,8 millions. Les Casques bleus pénètrent en Afghanistan.
Inventions. De nouvelles observations de la matière noire et de l'énergie noire obligent à revoir notre conception du cosmos. L'Helios, un avion alimenté par l'énergie solaire, atteint une altitude de 29 km.
Désastres. Un sous-marin américain fait surface sous un chalutier japonais (9 morts).

2002
États-Unis. Le président Bush parle d'axe du mal. D'incroyables fraudes sont mises à jour, entraînant la banqueroute de nombreuses entreprises. La baisse des ventes de disques est imputée au piratage, plutôt qu'à la qualité de la musique.
Monde. La Corée du Nord déclare avoir fabriqué des bombes nucléaires en secret. L'Allemagne, l'Autriche, la Belgique, l'Espagne, la Finlande, la France, la Grèce, l'Irlande, l'Italie, le Luxembourg, les Pays-Bas et le Portugal adoptent une monnaie commune. Début du procès de Milosevic pour crime de guerre.
2003
États-Unis. Les vacances d'été du nord-est du pays sont gâchées par une panne électrique prolongée.
Monde. L'Europe subit une canicule sans précédent. Rien qu'en France, elle provoque plus de 11 000 morts.
Inventions. La sonde spatiale Galilée est envoyée s'écraser sur Jupiter, au terme d'une mission de 14 ans dans le système solaire. Une nouvelle espèce de singe inconnue est découverte au nord du Congo, ressemblant à un croisement entre un gorille et un chimpanzé, en plus grand.

2004
États-Unis. La CIA admet qu'avant l'invasion de l'Irak, le pays ne possédait pas d'arme de destruction massive. Le mont Saint-Helens redevient actif.
Royaume-Uni. Le *Queen Mary 2*, le plus grand paquebot de plaisance au monde, est baptisé par la reine Elizabeth II. À Londres, le rapport Hutton estime que le gouvernement n'a pas embelli le dossier contre l'Irak pour justifier sa participation à la guerre.
Monde. Des terroristes tuent 191 personnes dans le métro de Madrid. 335 personnes sont tuées et au moins 700 blessées quand l'armée russe libère une école occupée par des indépendantistes.
Inventions. Le Taipei 101 fixe un nouveau record de hauteur pour un gratte-ciel, à 509 mètres.

2005
États-Unis. L'ouragan Katrina s'abat sur la côte américaine, tuant plus de 1 800 personnes.
Inventions. Le Virgin Atlantic GlobalFlyer bat le record de vol en solitaire autour du monde. On ajoute une seconde à la fin de l'année.

2006
Monde. La Corée du Nord affirme avoir procédé à des tests nucléaires. On célèbre le 250e anniversaire de Mozart.

2007
Monde. La Russie annonce la reprise des exercices de bombardiers stratégiques. *Harry Potter et les Reliques de la Mort* dépasse tous les records de ventes de livres.

2008
États-Unis. Bernard Madoff est arrêté pour avoir commis la plus vaste fraude de tous les temps. Barack Obama est le premier président d'origine afro-américaine. La banque d'investissement Lehman Brothers fait faillite, début d'une crise financière mondiale.
Monde. Le pont de glace du détroit de Wilkins se scinde, menaçant toute la barrière. Les pirates somaliens redoublent d'activité.

2009
Monde. Effondrement du système financier islandais. La « grippe porcine » prend des proportions inquiétantes. La plus longue éclipse solaire du vingt et unième siècle est visible en Asie et dans le Pacifique, pendant 6 minutes et 38,8 secondes.

2010
États-Unis. Des centaines de milliers de câbles diplomatiques secrets sont livrés par WikiLeaks.
Désastres. La plate-forme pétrolière Deepwater Horizon explose dans le golfe du Mexique, tuant 11 ouvriers ; il faudra 7 mois pour refermer le puits. Le nuage de cendres du volcan Eyjafjallajökull en Islande perturbe la circulation aérienne de toute l'Europe.
Inventions. La Burj Khalifa est le bâtiment le plus haut jamais construit par l'homme.

2011
Monde. Les États-Unis annoncent la fin de la guerre d'Irak. Le Japon est frappé par un séisme d'amplitude 9,1. Le tsunami qui suit fait de nombreux morts et provoque des crises dans les centrales nucléaires du littoral. On estime la population mondiale à sept milliards. Osama Ben Laden, dirigeant d'Al-Qaïda, est abattu par des forces spéciales américaines au Pakistan. En Tunisie, une révolution populaire force le président à l'exil, donnant l'impulsion à un « printemps arabe » dans d'autres pays, dont l'Égypte et la Libye.

2012
Royaume-Uni. Jubilé de diamant de la reine Elizabeth II.
Monde. Deuxième et dernier transit de Vénus du siècle devant le disque solaire.
Inventions. Le CERN annonce la découverte du boson de Higgs. Felix Baumgartner est la première personne à franchir le mur du son sans l'aide d'une machine, lorsqu'il saute de près de 40 km, pour atterrir à Roswell, dans le Nouveau-Mexique.

2013
Monde. Un astéroïde explose au-dessus de la ville russe de Chelyabinsk, faisant 1 491 blessés. Benoît XVI est le premier pape à renoncer à sa charge depuis six siècles.
Désastres. Un train déraille à Saint-Jacques-de-Compostelle, en Espagne (78 morts).
2014



La plate-forme Deepwater Horizon

États-Unis. Détente des relations avec Cuba.
Monde. Le virus Ébola fait des milliers de morts en Afrique de l'Ouest. Crise entre l'Ukraine et la Russie en Crimée et dans le Donbass.
Inventions. La sonde *Philae* se pose sur une comète.

Transports

Jusqu'à la Grande Guerre, les principaux modes de transport étaient les bateaux et les locomotives à vapeur, ainsi que les véhicules à traction animale et les trolleybus.
Les automobiles et les avions ont fait de nets progrès durant la Première Guerre mondiale, mais ils ne sont devenus des moyens de transport longue distance qu'après la Seconde, quand le gouvernement américain investit des sommes colossales dans la construction d'autoroutes et de nouveaux aéroports. Dans le même temps, le chemin de fer, bien que parfaitement adapté au transport des salariés et des marchandises, a été démantelé dans l'ensemble des États-Unis. Ce mouvement ne s'est inversé que récemment, après la destruction d'un gigantesque réseau ferroviaire.
Les tarifs des transports se trouvent dans les listes de prix par époque (cf. pages 224 et 229).
Toutes les vitesses et distances indiquées sont des moyennes correspondant à des moyens de locomotion civils.

Époque classique

Transport aérien
- Avion monomoteur : 190 km/h, rayon d'action compris entre 480 et 800 km.
- Avion bimoteur : 144 km/h, rayon d'action compris entre 800 et 1 280 km.
- Dirigeable zeppelin : 112 km/h, rayon d'action de 1 600 km.

Des aménagements spéciaux pouvaient accroître considérablement la portée d'un appareil. Lindbergh relia Long Island à Paris avec un avion monomoteur. Durant la Première Guerre mondiale, un zeppelin réalisa un aller-retour de 16 000 km entre l'Allemagne et l'Afrique.

Transport maritime
- Bateau à moteur : 22 nœuds (40 km/h).
- Cargo : 14 nœuds (25 km/h).
- Paquebot transatlantique : 25 nœuds (45 km/h).

Transport terrestre
- Cheval : 18 km/h.
- Attelage : 16 km/h.
- Automobile : 40 km/h sur une bonne route, 24 km/h sur un chemin.
- Train longue distance : 55 km/h.

De nos jours

Transport aérien
- Avion monomoteur : 320 km/h, rayon d'action compris entre 1 200 et 1 600 km.
- Avion bimoteur : 440 km/h, rayon d'action de 3 200 km.
- Jet privé : 800 km/h, rayon d'action de 4 800 km.
- Boeing 747 : 880 km/h, rayon d'action de 11 200 km.
- Hélicoptère biplace civil : 224 km/h, rayon d'action de 640 km, altitude maximale de 3 000 mètres.

Transport maritime
- Bateau à moteur : 40 nœuds (74 km/h).
- Porte-conteneurs : 30 nœuds (56 km/h).
- Pétrolier : 35 nœuds (66 km/h).
- Cargo : 14 nœuds (25 km/h).
- Bateau-usine : 25 nœuds (46 km/h).
- Paquebot de croisière : 30 nœuds (56 km/h).
- Hovercraft : 50 nœuds (93 km/h).

Transport terrestre
- Automobile : 110 km/h sur une autoroute.
- Train longue distance : 55 km/h. Aux États-Unis, cette vitesse n'a pas beaucoup évolué en un siècle. En Europe et au Japon, les trains à grande vitesse roulent deux ou trois fois plus vite.

Distances à vol d'oiseau (en km)

Liste de prix

	Buenos Aires	Calcutta	Hong Kong	Honolulu	Le Caire	Le Cap	Londres	Los Angeles
Buenos Aires	—	16 516	18 458	12 310	11 818	6 868	11 127	9 927
Calcutta	16 516	—	2 651	11 338	5 694	9 692	7 959	13 016
Hong Kong	18 458	2 651 632	—	8 928	8 143	11 866	9 625	11 576
Honolulu	12 165	11 338	8 928	—	14 220	18 558	11 629	4 141
Le Caire	11 818	5 694	8 143	14 220	—	7 240	3 509	12 099
Le Cap	6 868	9 692	11 866	18 558	7 240	—	9 673	16 077
Londres	11 127	7 959	9 625	11 726	3 509	9 673	—	8 820
Los Angeles	9 927	13 016	11 576	4 141	12 099	16 077	8 659	—
Manille	17 781	3 544	1 115	8 526	9 177	12 044	10 735	11 682
Mexico	7 388	15 272	14 130	6 080	12 369	13 703	8 929	2 556
Montréal	9 034	12 239	12 435	7 900	8 711	12 760	5 280	3 905
Moscou	13 476	5 343	7 142	11 322	2 901	10 136	2 501	9 658
New York	8 522	12 740	12 958	7 987	9 013	12 492	5 563	3 943
Paris	11 097	7 887	9 630	11 969	3 210	9 341	340	9 080
Sydney	11 793	9 147	7 375	7 938	14 403	11 010	16 997	12 115
Tokyo	18 355	5 139	2 886	6 199	9 549	14 732	9 557	8 741

à l'époque classique

Sauf mention contraire, ces prix concernent des objets de qualité moyenne. Le gardien peut les augmenter ou les baisser en fonction de la rareté et de la demande.

Vêtements et toilette

Mode masculine

Costume en soie sur mesure	75 $+
Costume en laine peignée	17,95 $
Costume en cachemire	18,50 $
Veste en mohair	13,85 $
Veste en velours côtelé	9,95 $
Manteau	9,95-35 $
Pardessus en peau de chien	37,50 $
Pardessus Chesterfield	19,95 $
Escarpins Oxford	6,95 $
Chaussures de travail en cuir	4,95 $
Chaussettes en flanelle blanche	8 $
Combinaison à manches longues	69¢
Caleçon à lacet	4,95 $
Chemise en percale	79¢-1,25 $
Chemise en popeline	1,95 $
Chandail de sport	7,69 $
Chapeau de feutre	4,95 $
Casquette de golf en laine	79¢
Chapeau de paille	1,95 $
Casque de football en cuir rembourré	3,65 $
Chandail	98¢
Bonnet en peau de phoque	16,95 $
Lavallière en soie	96¢
Cravate en soie	50¢
Nœud papillon	55¢
Fixe-chaussettes	39¢
Bleu de travail en coton	1,48 $
Boutons de manchettes	40¢
Ceinture en cuir	1,35 $
Bretelles	79¢
Bottes de randonnée	7,25 $
Chaussures à crampons	5,25 $
Tenue de bain	3,45 $
Chaussures de bain en toile	75¢

Mode féminine

Robe de haute couture	90 $+
Robe en crêpe de soie	13.95 $
Robe en taffetas	10,95 $
Déshabillé en satin	10,95 $
Robe en vichy	2,59 $
Robe à la française	10,95 $
Jupe plissée en soie	7,95 $
Blouse en coton	1,98 $
Chandail en laine peignée	9,48 $
Négligé en crêpe de coton	88¢
Escarpins parisiens à talons hauts	4,45 $
Escarpins simples	1,29 $
Mules en cuir	98¢
Bottes	2,59 $
Chapeau en velours	4,44 $
Turban en satin	3,69 $
Corset en rayonne élastique	2,59 $
Combinaison brodée	1,59 $
Bas de soie (3 paires)	2,25 $
Culotte en soie	3,98 $-4,98 $
Veste en tweed	3,95 $
Manteau en velours à col de fourrure	39,75 $

Manille	Mexico	Montréal	Moscou	New York	Paris	Sydney	Tokyo
17 781	7 388	9 034	13 476	8 522	11 097	11 793	18 355
3 544	15 272	12 239	5 343	12 740	7 887	9 147	5 139
1 115	14 130	12 452	7 142	12 958	9 630	7 375	2 886
8 526	6 080	7 900	11 322	7 987	11 969	7 953	6 201
9 177	12 369	8 711	2 901	9 013	3 210	14 403	9 549
12 044	13 703	12 760	10 136	12 492	9 341	11 010	14 732
10 735	8 929	5 280	2 501	5 563	340	16 997	9 557
11 682	2 556	3 905	9 658	3 943	9 080	12 115	8 741
—	14 215	13 090	8 255	13 673	10 740	6 345	3 002
14 215	—	3 729	10 720	3 369	9 200	12 955	11 296
13 171	3 729	—	7 057	514 880	5 510	16 015	10 270
8 255	10 720	7 057	—	7 505	2 490	14 500	7 477
13 673	3 369	514 880	7 505	—	5 840	15 982	10 844
10 740	9 200	5 510	2 490	5 840	—	19 959	9 726
6 345	12 955	16 015	14 500	15 982	19 959	—	7 829
3 005	11 296	10 270	7 477	10 844	9 726	7 829	—

Manteau de fourrure en renard noir	198 $
Imperméable en coton	3,98 $
Imperméable en schappe	8,98 $
Sac à main en soie	4,98 $
Jupe en toile kaki	1,79 $
Jupe en laine grise ou en lin blanc	2,98 $
Jambières kaki (du genou à la cheville)	98¢
Tenue de bain	4,95 $
Bonnet de bain	40¢
Chaussures de bain en toile	54¢

Toilette

Bain de bouche	79¢
Coloration pour cheveux	79¢
Dentifrice « Pep-sodent »	39¢
Fer à friser	2,19 $
Filets à cheveux « Zephyr » (4)	25¢
Peigne à cheveux	98¢
Savons (12)	1,39 $
Shampoing à la noix de coco	50¢
Talc	19¢
Trousse de maquillage	4,98 $
Trousse de toilette pour femme (15 pièces)	22,95 $
Trousse de toilette pour homme (10 pièces)	9,98 $



Hébergement et repas

Alimentation

Bacon	50¢/kg
Biscuits aux figues	50¢/kg
Beurre	86¢/kg
Carottes	10¢/botte
Gigot d'agneau	80¢/kg
Huile d'olive importée	1,20 $/litre
Jambon fumé	26¢/kg
Laitue	10¢
Lard	34¢/kg
Maïs	10¢/épi
Œufs	13¢/douzaine
Oranges	50¢/douzaine
Pêches	15¢/panier
Petits pois	25¢/kg
Pommes de terre	45¢/panier
Pot au feu	20¢/kg
Prunes	48¢/kg
Riz	13¢/kg
Saucisses fumées	38¢/kg
Tomates	20¢/kg

Restauration

Poulet rôti	2,50 $/pers.
Petit-déjeuner	45¢
Déjeuner	65¢
Dîner	1,25 $

Tarifs des bars clandestins

Bière (le verre)	20¢
Coca-Cola (33 cl)	5¢
Cocktail	25¢
Gin « Tord-boyaux » (la dose)	10¢
Vin (le verre)	75¢
Whisky (le verre)	25¢

Logements

Hôtel miteux (la nuit)	75¢
Hôtel ordinaire (la nuit)	4,50 $

(la semaine, avec service)	10 $
Hôtel supérieur (la nuit)	9 $
(la semaine, avec service)	24 $
Hôtel luxueux (la nuit)	30 $+
Auberge de jeunesse (la semaine)	5 $
Studio (la semaine)	12,50 $
Appartement (la semaine)	20 $
Grand appartement (la semaine)	40 $
Maison moyenne (le mois)	55 $
Grande maison (l'année)	1 000 $
Maison de vacance (la saison)	350 $

Immobilier

Manoir (13 pièces, 2 granges)	20 000 $+
Grande maison (10 pièces)	7 000 $+
Maison de ville (6 pièces)	4 000-8 142 $
Maison ordinaire (8 pièces)	2 900 $+
Maisonnette (4 pièces)	3 100 $
Maisons préfabriquées	
Clyde (6 pièces)	1 175 $
Columbine (8 pièces)	2 135 $
Honor (9 pièces)	3 278 $
Atlanta (24 studios)	4 492 $

Ameublement

Bureau	80 $
Chambre, finition noyer	199 $
Fauteuil en rotin	25 $
Rocking-chair	25 $
Salle à manger, finition noyer	295 $
Salon, rembourrage en mohair	395 $
Tapis persan	20 $-50 $

Appareils ménagers

Aspirateur	48 $
Frigidaire	49,50 $
Gazinière	77 $
Lampe en verre	5 $
Machine à laver	125 $
Ménagère de 52 couverts	19,95 $
Ventilateur « G-E Whiz »	10 $



Équipement

Matériel médical

Alcool à 90°	10¢/litre
Aspirine (12 pilules)	10¢
Atomiseur	1,39 $
Bandes (10 mètres)	69¢
Bassin	1,79 $
Béquilles en bois	1,59 $
Béquilles en métal	1,98 $
Ensemble de scalpels	1,39 $
Fauteuil roulant	39,95 $
Forceps	3,59 $
Laxatif	25¢
Maintiens chevilles (la paire)	98¢
Pansements	29¢
Remède contre l'indigestion	25¢
Sels Epsom	18¢/kg
Seringue en caoutchouc	69¢
Seringues hypodermiques	12,50 $
Thermomètre médical	69¢
Trousse de médecin	10,45 $

Camping et voyage

Baignoire pliante	6,79 $
Barque métallique à 4 places	35,20 $
Bidon (1 litre)	1,69 $
Bidon de carbure (1 kg)	27¢
Bougies de quinze heures (12)	62¢
Boussole avec couvercle	2,85 $
Boussole décorée	3,25 $
Canne à pêche et accessoires	9,35 $
Canoë en bois et toile	75 $
Cantine isotherme (20 litres)	3,98 $
Couteau de chasse	2,35 $
Couteau de poche	1,20 $
Couverture imperméable (145 × 240 cm)	5,06 $
Étui à montre imperméable	48¢
Ficelle	27¢
Fusée éclairante (jetable)	27¢
Hachette	98¢
Jumelles (3x à 6x)	6-23 $
Lampe au carbure (faisceau de 100 m)	2,59 $
Lampe au carbure « de chasse »	5,95 $
Lanterne à gaz d'alcool (pompe intégrée)	6,59 $
Lanterne au kérosène	1,39 $
Lanterne sourde	1,68 $
Lit de camp double	8,95 $
Lit de camp	3,65 $
Lunette achromatique	3,45 $
Moteur pour barque	79,95 $
Nécessaire de cuisine	8,98 $
Outre (20 litres)	2,06 $
Outre (4 litres)	80¢
Outre (8 litres)	1,04 $
Piège à ours	11,43 $
Piège à ressort pour animaux	5,98 $
Piège pour capturer de petits animaux	2,48 $
Piles	60¢
Podomètre	1,70 $
Réchaud de camping	6,10 $
Sac en toile renforcée	3,45 $
Style lumineux	1 $
Thermos	89¢
Torche électrique	1,35-2,25 $

Bagages

Sac de voyage (contient 4 kg)	7,45 $
Valise (contient 7 kg)	9,95 $
Malle de croisière (contient 25 kg)	12 $
Garde-robe (contient 40 kg)	54,95 $

Garde-robe (contient 50 kg)	79,95 $
Bagage en cuir verni	12,50 $

Tentes

Tente de 2 m × 2 m	11,48 $
Tente de 3 m × 4 m	28,15 $
Tente de 5 m × 8 m	53,48 $
Bâche de 8 m × 12 m	39,35 $
Tente pour voiture	12,80 $
Piquets (12)	1,15 $

Outils

Cadenas	95¢
Ceinture et attache de monteur de ligne	5,85 $
Chaîne légère	30¢/m
Corde (15 mètres)	8,60 $
Gants d'électricien	1,98 $
Grosse poulie métallique	1,75 $
Lampe à souder	4,45 $
Meuleuse	6,90 $
Nécessaire d'horlogerie	7,74 $
Nécessaire de bijoutier	15,98 $
Nécessaire de bricolage (20 outils)	14,90 $
Pelle	95¢
Perceuse manuelle (8 forets)	6,15 $
Pied-de-biche	2,25 $
Scie manuelle	1,65 $

Équipement divers pour investigateurs

Bible	3,98 $
Bibliothèque à portes vitrées (200 livres)	24,65 $
Bloc-notes	25¢
Camisole	9,50 $
Cigares (une boîte)	2,29 $
Cigarettes (un paquet)	10¢
Coffre-fort (1 m de haut, 400 kg)	62,50 $
Combinaison de plongée	1 200 $
Dictaphone	39,95 $
Dictionnaire	6,75 $
Écritoire pliant	16,65 $
Encyclopédie en 10 volumes	49 $
Extincteur chimique	13,85 $
Globe terrestre	9,95 $
Landau	34,45 $
Lorgnon d'horloger	45¢
Loupe multiple (7x à 30x)	1,68 $
Machine à écrire Harris	66,75 $
Machine à écrire Remington	40 $
Magnétophone à fil	129,95 $
Mallette	1,48 $
Masque à éponge humide	1,95 $
Menottes	3,35 $
(Clef supplémentaire)	28¢
Microscope de bureau (110x)	17,50 $
Microscope de poche	58¢
Montre à gousset en or	35,10 $
Montre-bracelet	5,95 $
Narguilé	99¢
Parapluie	1,79 $
Portemine	85¢
Sifflet de police	30¢
Stylo-plume	1,80 $
Tablette	20¢

Éducation

Frais universitaires (semestre)	275-480 $
Pension (année)	350-520 $
Manuels (semestre)	30 $

Transports

Véhicules américains

Buick Modèle D-45	1 020 $
Cadillac Type 55	2 240 $
Chevrolet Capitol	695 $
Chevrolet Roadster	570 $
Chrysler Model F-58	1 045 $
Dodge Modèle S/1	985 $
Duesenberg J	20 000 $
Ford Modèle A	450 $
Ford Modèle T	360 $
Hudson Super Six Series J	1 750 $
Oldsmobile 43-AT	1 345 $
Packard Twin Six Touring	2 950 $
Pierce-Arrow	6 000 $
Pontiac 6-28 Sedan	745 $
Studebaker Standard/Dictator	995 $
Limousine Hudson (7 passagers)	1 450 $
Limousine Studebaker (5 passagers)	995 $
Chevrolet F.B. Coupé de 1920 (occasion)	300 $
Buick Modèle 1917 (occasion)	75 $

Motos

Norton	95 $

Camions

Chevrolet Pickup	545 $
Dodge Truck	1 085 $
Ford Model TT	490 $

Véhicules européens

Bentley 3-Litre, Royaume-Uni	9 000 $
BMW Dixi, Allemagne	1 225 $
Citroën C3, France	800 $
Hispano-Suiza Alfonso, Espagne	4 000 $
Lancia Lambda 214, Italie	4 050 $
Mercedes-Benz SS, Allemagne	7 750 $
Renault AX, France	500 $
Rolls-Royce Phantom I, Royaume-Uni	10 800 $
Rolls-Royce Silver Ghost, Royaume-Uni	6 750 $

Pièces auto

Ampoule de rechange	30¢
Batterie	14,15 $
Chaînes	4,95 $
Cric	1 $
Galerie à bagages	1,35 $
Kit de réparation de pneu	32¢
Phare supplémentaire	2,95 $
Pompe à air portative	3,25 $
Radiateur	8,69 $

Roue de secours	10,95 $

Transport aérien

Ticket moyen (les 10 km)	1,25 $
Ticket international (les 100 km)	11,25 $
Biplan d'entraînement (occasion)	300 $
Biplan « Travel Air 2000 » (neuf)	3 000 $
Montgolfière à 4 places	1 800 $+

Transport ferroviaire

75 km	2 $
200 km	4 $
1 000 km	8 $

Transport maritime

Trajet New York/Londres

Première classe, aller	120 $
Première classe, aller-retour	200 $
Entrepont, aller	35 $

Transport terrestre

Ticket de tramway	10¢
Ticket d'autobus	5¢

Communications

Télégrammes

12 mots	25¢
Le mot supplémentaire	2¢
Tarif international, le mot	1,25 $

Tarifs postaux

Jusqu'à 30 grammes	3¢
Jusqu'à 60 grammes	5¢
Les 30 g supplémentaires	2¢
Carte postale	5¢-20¢
Poste de radio	49,95 $
Téléphone de bureau	15,75 $



Équipement de télégraphie	4,25 $
Journal	5¢

Loisirs

Cinéma et photographie

Appareil photo « Brownie »	2,29-4,49 $
Appareil photo Eastman Commercial	140 $
Appareil photo Kodak pliant No.1	4,25-28 $
Caméra et projecteur 16 mm	335 $
Match de base-ball professionnel	1 $
Matériel de développement	4,95 $
Pellicule, 24 poses	38¢
Place dans un cinéma de foire	5¢
Place de cinéma	15¢

Musique

Accordéon	8,95 $
Banjo à quatre cordes	7,45 $
Clairon	3,45 $
Concert, loge	10 $
Concert, parterre	4 $
Disque pour phonographe	75¢
Guitare	9,95 $
Harmonium	127 $
Phonographe	98 $
Piano mécanique	447 $
Récepteur radio portatif	65 $
Saxophone	69,75 $
Ukulélé	2,75 $
Violon	14,95 $

Sports

Baseball

Balle	55¢
Batte de baseball	1,30 $
Gant	5,45 $
Protections pour receveur	14,10 $

Golf

Club professionnel	6,15 $
Clubs pour débutant (avec sac)	9,25 $
Sac de golf	5,95 $
Ballon de basketball	6,75 $
Ballon de rugby	4,15 $
Gants de boxe	3,75 $
Haltères 2 kg (la paire)	1,68 $
Perche en bambou	7,40 $
Queue de billard	1,99 $
Raquette de tennis et trois balles	4,82 $
Roller skates	1,65 $
Vélo	23,95 $

Jeux

Billes en argile (150)	15¢
Billes en verre (25)	33¢
Dominos	59¢
Jeu d'échecs	1,39 $
Jeu de cartes	59¢
Jeu de croquet	2,30 $
Jeu de Mah-jong	1,80 $
Planche Ouija	98¢

Armement

Armes blanches

Baïonnette	3,75 $
Cravache	60¢
Dague	2,50 $
Fouet (5 mètres)	1,75 $
Hache de bûcheron	1,95 $
Matraque	1,98 $
Poing américain	1 $
Rapière	12,50 $
Rasoir de barbier	65¢ à 5,25 $

Armes à feu

Pour le prix des armes à feu, reportez-vous à la *Table des Armes*, page 232.

Munitions

22 Long Rifle (100)	54¢
Cal. 22 à tête creuse (100)	53¢

Cal. 25 « Rim Fire » (100)	1,34 $
Cal. 30-06 « gouvernemental » (100)	7,63 $
Cal. 32 Spécial (100)	5,95 $
Cal. 32-20 « répétition » (100)	2,97 $
Cal. 38 « courtes » (100)	1,75 $
Cal. 38-55 « répétition » (100)	6,60 $
Cal. 44 « haute puissance » (100)	4,49 $
Cal. 45 automatique (100)	4,43 $
Cartouches calibre 10 (100)	3,91 $
Cartouches calibre 12 (100)	3,63 $
Cartouches calibre 16 (100)	3,34 $
Cartouches calibre 20 (100)	3,30 $
Kit pour fusil de chasse à canon simple, calibre 12 (75 cm)	9,20 $
Kit pour fusil de chasse à canon double, calibre 12 (75 cm)	21,35 $
Chargeur supplémentaire pour Colt auto cal. 32	95¢
Chargeur supplémentaire pour pistolet Colt 22	1,90 $

Liste de prix à l'époque moderne

Vêtements

Mode masculine

Costume en soie sur mesure	1 000 $+
Costume trois-pièces	350 $
Costume deux pièces	200 $
Jogging	50 $
Blouson d'aviateur	200 $
Trench-coat en cuir	250 $
Chemise à carreau	35 $
Pantalon	36 $
Sweater	35 $
Jean	40 $+
Mocassins	50 $
Chaussures de sport	100 $
Cravate en soie	35 $
Sous-vêtements chauds	15 $
Caleçon de bain	15 $
Veste à poches	60 $
Bottes de randonnée	200 $
Gilet pare-balles	600 $+

Mode féminine

Robe de créateur, portée une fois	500 $+
Robe de soirée	400 $
Tailleur deux pièces	150 $
Petite robe noire	90 $
Pantalon cigarette	25 $
Jean délavé	35 $
Blouson en cuir	260 $
Manteau long	190 $
Polo	35 $
Jupe à imprimés	50 $
Escarpins	100 $
Bottes	160 $
Bottes de randonnée	200 $
Sac à bandoulière	350 $
Short de cycliste	20 $

Communications

Abonnement à un opérateur local	20 $
Téléphone portable	50 $
Téléphone sans fil	50 $

Ordinateur

Logiciel de surveillance du courrier électronique	200 $
Ordinateur portable puissant	1 300 $+
Ordinateur portable	400 $+
PC de bureau d'entrée de gamme	100 $+
PC de bureau puissant	1 500 $+
Tablette	400 $

Électronique

Alarme à détection de mouvement	200 $
Alarme de proximité	260 $

Armes illégales dans les années 1920

Pour trouver ces armes rares ou illégales, il faut s'adresser au marché noir. Les étapes à suivre sont : se renseigner, trouver un vendeur, marchander, procéder à la transaction et partir tranquillement. À chaque étape, le client court le risque d'attirer l'attention de la police ou de se faire dévaliser ou tuer par le vendeur.

Les prix qui suivent ne sont que des moyennes. Les munitions militaires récentes ne sont pas toujours disponibles. Même quand elles le sont, doublez le prix indiqué et attendez un mois.

- Mitraillette Thompson : 1D6 x50 $ pour une arme.
- Mitrailleuse cal. 30 : 1D100 x50 $ pour une arme.
- Balles perce-armure cal. 30 : 25 $ pour 500 munitions datant de la Première Guerre mondiale.
- Mitrailleuse cal. 50 à refroidissement liquide : 1D100 ×30 + 300 $ pour une arme.
- Balles perce-armure cal. 50 : 45 $ pour 500 munitions datant de la Première Guerre mondiale.
- Mortier de 60 mm : 1D6 x200 $.
- Projectile hautement explosif de 60 mm : 2 $ pièce (4D6 dans un rayon de 3 mètres, 30 % de ratés).
- Projectile éclairant de 60 mm : 100 000 candelas, la chute dure 25 secondes.
- Canon de campagne de 75 mm : 1D100 x100 $ + 800 $ pour une arme. Les modèles coûtant moins de 3 000 $ ont une précision limitée à 200 mètres.
- Projectiles hautement explosifs ou perce-armure de 75 mm : 10 $ pièce pour des munitions datant de la Première Guerre mondiale (50 % de ratés).
- Grenade à main : 50 $ par caisse de 24 grenades de la Première Guerre mondiale, 50 % de ratés.

Altérateur de voix	60 $
Appareil photo jetable	10 $
Appareil photo numérique 35 mm	450 $
Caméra-espion	200 $
Compteur Geiger	400 $
Détecteur de métaux	240 $
Détecteur de mouchards téléphonique	400 $
Détecteur de mouchards	900 $
Émetteur-récepteur CB avec scanner police	90 $
Lunettes de vision nocturne	600 $+
Mouchard audio	200 $+
Mouchard vidéo	300 $+
Scanner multi-bande	40 $
Stylo-caméra espion	250 $
Talkie-walkie à trois bandes	35 $

Loisir

Ballet (mal placé)	65 $
Match de football professionnel (mal placé)	55 $
Place de cinéma	10 $
Place de concert	50 $+
Télévision 3D	2 000 $+
Télévision plasma	1 000 $+

Logements

Motel économique	40 $
Hôtel ordinaire (la nuit)	90 $+
(la semaine, avec service)	500 $
Hôtel supérieur (la nuit)	200 $+
Hôtel luxueux (la nuit)	600 $+
Maison (l'année)	20 000 $+
Appartement (la semaine)	350 $+

Équipement

Matériel médical

Concentrateur d'oxygène portable	70 $
Masques jetables	30 $
Trousse de premiers secours	60 $
Trousse de secours brûlure	160 $
Valise médicale	100 $

Camping et voyage

Corde en nylon (50 m)	250 $
Couteau de survie	65 $
Couteau suisse	30 $
Équipement de plongée de qualité	2 500 $+
GPS de randonnée	260 $
Jumelles « autofocus »	1 300 $
Kayak (1 personne)	1 000 $
Lampe fluorescente (6 Watt)	30 $
Machette	20 $
Matériel d'escalade (1 personne)	2 000 $
Pistolet lance-fusées	100 $
Réchaud à propane	60 $
Sac de couchage polaire	200 $
Sac de couchage	30 $
Toilettes chimiques	110 $
Ustensiles de cuisine pour 4 personnes	25 $

Bagages

Besace en cuir	60 $
Sacoche en tissu	30 $
Valise à roulettes	90 $

Tentes et camping-cars

Tente familiale (3 pièces)	70 $
Tente géodésique pour 3 personnes	300 $
Camping-car Winnebago	120 000 $+
Groupe électrogène (1 500 Watts)	200 $

Outils



Compresseur d'air (240 l)	600 $
Outillage mécanique (255 pièces)	500 $
Nécessaire de soudure	1 400 $
Outils de crochetage	90 $

Transports

Véhicules

Moto BMW	23 000 $
Moto Ducati « Streetfighter »	13 000 $
Rolls Royce Ghost Sedan	260 000 $
Aston Martin DB9	200 500 $
Cadillac SUV	62 000 $
BMW 1 Series	38 000 $
Chevrolet Corvette (décapotable)	54 000 $
Dodge SUV	33 000 $
Toyota Prius	27 000 $
Ford Focus	16 500 $

Transport aérien

Ticket moyen (les 10 km)	0,87-6,12 $
Ticket international (les 100 km)	13,75-17,50 $

Transport ferroviaire

75 km	6,25 $
200 km	15,62 $
1 000 km	78,12 $

Transport maritime

Trajet New York/Londres

Première classe, aller	3 500 $+
Deuxième classe, aller	1 600 $+
Fret	1 400 $+

Armement

Armes blanches

Arbalète composite	600 $+

12 carreaux	38 $
Spray lacrymogène	16 $
Matraque électrique	65 $
Nunchaku	25 $
Pistolet électrique (Taser)	50 $+
Poing américain en aluminium	20 $
Stylo-sarbacane (avec fléchettes)	35 $

Armes à feu

Pour le prix des armes à feu, reportez-vous à la *Table des Armes*, page 232.

Munitions

22 Long Rifle (100) (500)	21 $
Cal. 220 « Swift » (50)	24 $
Cal. 25 Automatique (50)	15 $
Cal. 30 carabine (50)	15 $
Cal. 30-06 fusil (50)	15 $
Cal. 357 Magnum (50)	22 $
Cal. 38 spécial (50)	17 $
5.56 mm (50)	24 $
9 mm Parabellum (50)	12 $
Cal. 44 Magnum (50	39 $
Cal. 45 automatique (100)	23 $
Cartouches calibre 10 (25)	40 $
Cartouches calibre 12 (25)	30 $
Cartouches calibre 16 (25)	26 $
Cartouches calibre 20 (25)	28 $

Cartouchière	60 $
Lunette de visée	200 $+
Silencieux pour pistolet (illégal)	1 000 $+
Viseur laser	300 $+

Armes

Légende

Nom : la marque et le modèle de l'arme, ou une catégorie plus générale.
1C, 2C : canon simple ou double.

Compétence : la spécialité de combat rapproché ou de combat à distance (ou une autre compétence) correspondant au maniement cette arme.

Dégâts : les dés à lancer pour déterminer les dégâts de l'arme. « **Imp** » désigne l'impact, le bonus aux dégâts de l'investigateur.
En cas de réussite extrême sur le test d'attaque, l'arme inflige plus de dégâts. On distingue deux cas : les armes qui empalent et celles qui n'empalent pas. Les premières sont distinguées par un « **(E)** » à la fin de cette entrée. Pour une arme qui n'empale pas, les dégâts extrêmes sont égaux aux dégâts maximums de l'arme, y compris l'impact. Pour une arme capable d'empaler, les dégâts extrêmes sont égaux à la somme des dégâts habituels de l'arme, plus ses dégâts maximums et l'impact maximum. (On n'ajoute qu'une fois l'impact !)
Les dégâts extrêmes ne s'appliquent que si le joueur est à l'origine de l'attaque, pas s'il rend les coups (et ce, quel que soit le niveau de succès obtenu). De plus, à portée très longue, quand toucher la cible exige déjà un succès extrême, les dégâts extrêmes ne se déclenchent que sur un critique (un jet de « 01 »).
« **Étourd.** » signifie que la cible ne peut plus agir pendant les 1D6 prochains rounds (ou à la discrétion du gardien).
« **Feu** » oblige la cible à réussir un test de chance pour éviter de prendre feu. En cas d'échec, elle subira des dégâts minimums le round suivant, qui doubleront chaque round jusqu'à ce qu'elle éteigne les flammes. Sans effet sur les cibles ininflammables.
Une distance en mètres après les dégâts (« **2 m** », « **3 m** », etc.) dénote le rayon nominal de l'explosion, où elle inflige ses dégâts complets. Dans un rayon doublé, les dégâts sont divisés par deux. Dans un rayon triplé, ils sont divisés par quatre. Au-delà, l'explosion n'inflige plus de dégâts.

Portée de base : distance à laquelle l'arme attaque normalement.

Cadence : le nombre d'attaques possibles par round de combat. Pour les armes blanches, le nombre de contre-attaques n'est pas affecté par la cadence. La plupart des armes à feu peuvent tirer une fois sans malus. Si un chiffre apparaît entre parenthèses, il est possible d'aller jusqu'à ce nombre de tirs, mais ils subissent chacun un dé malus.
Une cadence fractionnaire (« **1/2** », « **1/3** », « **1/4** ») limite l'arme à un tir tous les deux, trois ou quatre rounds, respectivement. Autrement dit, la charger et la préparer prend un, deux ou trois rounds entiers.
Si la cadence laisse un choix (« **1 ou 2** »), cela signifie que le tireur peut décharger un ou deux canons à la fois.
Certaines armes sont capables de tir automatique (« **auto** ») ou de rafales de trois coups (« **raf. 3** »). Les simples civils n'ont généralement pas accès à ce type d'armes. Les prix indiqués sont ceux du marché noir.

Capacité : nombre de balles dans le magasin ou le chargeur. Si deux nombres apparaissent, ils correspondent à des modèles de chargeurs différents.

Panne : si le jet d'attaque est égal ou supérieur à ce seuil, le tir ne part pas du tout, et l'arme risque de s'enrayer !

Prix : le coût d'achat de l'arme dans l'époque classique ou moderne. Le second tient compte du marché de l'occasion. La mention « **Ind.** » informe que l'arme n'est pas disponible à la vente, même sur le marché noir.

Époque : les époques où l'arme est disponible. La mention « **Rare** » signale une arme obsolète, illégale ou recherchée par les collectionneurs. Quelle que soit la raison, elle est difficile à trouver !

Armes blanches et de trait

Nom	Compétence	Dégâts	Portée de base	Cadence	Capacité	Panne	Prix	Époque
Arbalète	Arcs	1D8+2 (E)	50 m	1/2	—	96	10 $/100 $	Classique, moderne
Arc	Arcs	1D6+Imp/2	30 m	1	1	97	7 $/75 $	Classique, moderne
Boomerang de guerre	Lancer	1D8+Imp/2	FOR m	1	—	—	2 $/4 $	Rare
Câble électrique (220 volts)	Corps à corps	2D8+Étourd.	Allonge	1	—	95	—	Moderne
Couteau de cuisine	Corps à corps	1D4+2+Imp (E)	Allonge	1	—	—	2 $/15 $	Classique, moderne
Couteau, grand (poignard, machette)	Corps à corps	1D8+Imp (E)	Allonge	1	—	—	4 $/50 $	Classique, moderne
Couteau, petit (cran d'arrêt)	Corps à corps	1D4+Imp (E)	Allonge	1	—	—	2 $/6 $	Classique, moderne
Épée légère (fleuret d'escrime aiguisé, canne-épée)	Épées	1D6+Imp (E)	Allonge	1	—	—	25 $/100 $	Classique, moderne
Épée lourde (sabre de cavalerie, cimeterre)	Épées	1D8+1+Imp	Allonge	1	—	—	30 $/75 $	Classique, moderne
Épée moyenne (rapière)	Épées	1D6+1+Imp (E)	Allonge	1	—	—	15 $/100 $	Classique, moderne
Fouet	Fouets	1D3+Imp/2	3 m	1	—	—	5 $/50 $	Classique
Garrot (1)	Garrots	1D6+Imp (E)	Allonge	1	—	—	50¢/3 $	Classique, moderne
Gourdin souple (nerf de bœuf, cravache)	Corps à corps	1D8+Imp	Allonge	1	—	—	2 $/15 $	Classique, moderne
Gourdin, grand (batte, tisonnier)	Corps à corps	1D8+Imp	Allonge	1	—	—	3 $/35 $	Classique, moderne
Gourdin, petit (bâton de policier, matraque)	Corps à corps	1D6+Imp	Allonge	1	—	—	3 $/35 $	Classique, moderne
Hache	Haches	1D8+2+Imp (E)	Allonge	1	—	—	5 $/10 $	Classique, moderne
Hachette, faucille	Haches	1D6+1+Imp (E)	Allonge	1	—	—	3 $/9 $	Classique, moderne
Javeline	Lancer	1D8+Imp/2 (E)	FOR m	1	—	—	1 $/25 $	Rare
Lance de cavalerie	Lances	1D8+1	Allonge	1	—	—	25 $/150 $	Classique, moderne
Matraque électrique (2)	Corps à corps	1D3+Étourd.	Allonge	1	Var.	97	—/200 $	Moderne
Nunchaku	Fléaux	1D8+Imp	Allonge	1	—	—	1 $/10 $	Classique, moderne
Pierre	Lancer	1D4+Imp/2	FOR/3 m	1	—	—	—	Classique, moderne
Pistolet électrique (2)	Armes de poing	1D3+Étourd.	5 m	1	3	95	—/400 $	Moderne
Poing américain	Corps à corps	1D3+1+Imp	Allonge	1	—	—	1 $/10 $	Classique, moderne
Shuriken	Lancer	1D3+Imp/2 (E)	20 m	2	—	100	50¢/3 $	Classique, moderne
Spray lacrymogène (3)	Corps à corps	Étourd.	2 m	1	25 doses	—	—/10 $	Classique, moderne

Torche enflammée	Corps à corps	1D6+Feu	Allonge	1	—	—	5¢/50¢	Classique, moderne
Tronçonneuse [4]	Tronçonneuses	2D8 (E)	Allonge	1	—	95	—/300 $	Moderne

Armes de poing

Nom	Compétence	Dégâts	Portée de base	Cadence	Capacité	Panne	Prix	Époque
Automatique cal. 22 court	Armes de poing	1D6 (E)	10 m	1 (3)	6	100	25 $/190 $	Classique, moderne
Automatique cal. 32 ou 7,65 mm	Armes de poing	1D8 (E)	15 m	1 (3)	8	99	20 $/350 $	Classique, moderne
Automatique cal. 38	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	6	99	30 $/375 $	Classique, moderne
Automatique cal. 45	Armes de poing	1D10+2 (E)	15 m	1 (3)	7	100	40 $/375 $	Classique, moderne
Berretta M9	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	15	98	—/500 $	Moderne
Derringer cal. 25 (1C)	Armes de poing	1D6 (E)	3 m	1	1	100	12 $/55 $	Classique
Glock 17 9 mm auto	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	17	98	—/500 $	Moderne
IMI Desert Eagle	Armes de poing	1D10+1D6+3 (E)	15 m	1 (3)	7	94	—/650 $	Moderne
Luger modèle P08	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	8	99	75 $/600 $	Classique, moderne
Pistolet à poudre noire	Armes de poing	1D6+1 (E)	10 m	1/4	1	95	30 $/300 $	Rare
Revolver cal. 32 ou 7,65 mm	Armes de poing	1D8 (E)	15 m	1 (3)	6	100	15 $/200 $	Classique, moderne
Revolver cal. 357 magnum	Armes de poing	1D8+1D4 (E)	15 m	1 (3)	6	100	—/425 $	Moderne
Revolver cal. 38 ou 9 mm	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	8	100	25 $/200	Classique, moderne
Revolver cal. 41	Armes de poing	1D10 (E)	15 m	1 (3)	8		30 $/—	Classique, rare

Notes
(1) **Garrot :** chaque round, la victime a droit à une manœuvre de combat pour échapper au garrot. Si elle échoue, elle subit les dégâts. Un garrot n'est efficace que contre des adversaires humains ou d'une physiologie similaire.
(2) **Matraque électrique, pistolet électrique (taser) :** n'affecte que des cibles ayant une carrure de 2 ou moins.
(3) **Spray lacrymogène :** à base de gaz ou de gel au poivre, cette arme ne suit pas les règles habituelles d'attaque à bout portant. La cible a droit à un test extrême de DEX pour éviter d'être temporairement aveuglée. Hélas pour les investigateurs, elle n'est efficace que contre les adversaires humains, ainsi que la plupart des animaux.
(4) **Tronçonneuse :** cet outil est loin d'être une arme idéale. Non seulement les risques de maladresse sont doublés, mais elles ont des conséquences fâcheuses. En effet, l'engin a tendance à partir en arrière, vers la tête ou l'épaule de son utilisateur, ou à lui trancher le pied ou la jambe. Il arrive aussi que la chaîne se rompe et cingle le torse de l'investigateur. Dans tous les cas, les dégâts sont de 2D8. Une panne est moins dangereuse : le moteur cale ou la chaîne se bloque. Lorsqu'une tronçonneuse inflige une blessure grave, elle tranche un membre.

Revolver cal. 45	Armes de poing	1D10+2 (E)	15 m	1 (3)	6	100	30 $/300 $	Classique, moderne
Revolver magnum .44	Armes de poing	1D10+1D4+2 (E)	15 m	1 (3)	6	100	—/475 $	Moderne

Fusils [5],
voir aussi Fusils d'assaut

Nom	Compétence	Dégâts	Portée de base	Cadence	Capacité	Panne	Prix	Époque
Carabine cal. 30 (à levier)	Fusils	2D6 (E)	50 m	1	6	98	19 $/150 $	Classique, moderne
Carabine SKS	Fusils	2D6+1 (E)	90 m	1 (2)	10	97	500 $	Moderne
Fusil à air comprimé Moran [6]	Fusils	2D6+1 (E)	20 m	1/3	1	88	200 $	Classique
Fusil à éléphant (2C)	Fusils	3D6+4 (E)	100 m	1 ou 2	2	100	400 $/800 $	Classique, moderne
Fusil Garand M1 ou M2	Fusils	2D6+4 (E)	110 m	1	8	100	400 $	Deuxième Guerre mondiale, après
Fusil Martini-Henry cal. 45	Fusils	1D8+1D6+3 (E)	80 m	1/3	1	100	20 $/200 $	Classique
Lee-Enfield cal. 303	Fusils	2D6+4 (E)	110 m	1	5	100	50 $/300 $	Classique, moderne
Marlin cal. 444	Fusils	2D8+4 (E)	110 m	1	5	98	400 $	Moderne
Mousquet Spring-field cal. 58	Fusils	1D10+4 (E)	60 m	1/4	1	95	25 $/350 $	Rare
Non automatique cal. 22	Fusils	1D6+1 (E)	30 m	1	6	99	13 $/70 $	Classique, moderne
Non automatique cal. 30-06	Fusils	2D6+4 (E)	110 m	1	5	100	75 $/ 175 $	Classique, moderne
Semi-automatique cal. 30-06	Fusils	2D6+4 (E)	110 m	1	5	100	275 $	Moderne

Fusils de chasse [7]

Nom	Compétence	Dégâts	Portée de base	Cadence	Capacité	Panne	Prix	Époque
Calibre 10 (2C)	Fusils	4D6+2/2D6+1/ 1D4	10/20/50 m	1 ou 2	2	100	Rare	Classique, rare
Calibre 12 (2C)	Fusils	4D6/2D6/ 1D6	10/20/50 m	1 ou 2	2	100	40 $/ 200 $	Classique, moderne
Calibre 12 (2C, canon scié)	Fusils	4D6/1D6	5/10 m	1 ou 2	2	100	Ind.	Classique
Calibre 12 (pompe)	Fusils	4D6/2D6/ 1D6	10/20/50 m	1	5	100	45 $/ 100 $	Moderne
Calibre 12 (semi-auto.)	Fusils	4D6/2D6/ 1D6	10/20/50 m	2	5	100	45 $/ 100 $	Moderne
Calibre 12 Bellini M3 (crosse amo-vible)	Fusils	4D6/2D6/ 1D6	10/20/50 m	1 ou 2	7	100	—/ 895 $	Moderne
Calibre 12 SPAS (crosse amovible)	Fusils	4D6/2D6/ 1D6	10/20/50 m	1	8	98	—/ 600 $	Moderne

Calibre 16 (2C)	Fusils	2D6+2/1D6+1/ 1D4	10/20/50 m	1 ou 2	2	100	40 $/ Rare	Classique
Calibre 20 (2C)	Fusils	2D6/1D6/ 1D3	10/20/50 m	1 ou 2	2	100	35 $/ Rare	Classique

Fusils d'assaut

Nom	Compétence	Dégâts	Portée de base	Cadence	Capacité	Panne	Prix	Époque
AK-47 ou AKM	Fusils [8]	2D6+1 (E)	100 m	1 (2) ou auto	30	100	—/200 $	Moderne
AK-74	Fusils [8]	2D6 (E)	110 m	1 (2) ou auto	30	97	—/1 000 $	Moderne
Barrett modèle 82	Fusils	2D10+1D8+6 (E)	250 m	1	11	96	—/3 000 $	Moderne
Beretta M70/90	Fusils [8]	2D6 (E)	110 m	1 ou auto	30	99	—/2 800 $	Moderne
FN FAL	Fusils [8]	2D6+4 (E)	110 m	1 (2) ou raf. 3	20	97	—/1 500 $	Moderne
Fusil d'assaut Galil	Fusils [8]	2D6 (E)	110 m	1 ou auto	20	98	—/2 000 $	Moderne
M16A2	Fusils [8]	2D6 (E)	110 m	1 (2) ou raf. 3	30	97	Ind.	Moderne
M4	Fusils [8]	2D6 (E)	90 m	1 ou raf. 3	30	97	Ind.	Moderne
Steyer AUG	Fusils [8]	2D6 (E)	110 m	1 (2) ou auto	30	99	—/1 100 $	Moderne

Mitraillettes

Nom	Compétence	Dégâts	Portée de base	Cadence	Capacité	Panne	Prix	Époque
Bergmann MP181/ MP2811	Mitraillettes	1D10 (E)	20 m	1 (2) ou auto	20/30/32	96	1 000 $/20 000 $	Classique
Heckler & Koch MP5	Mitraillettes	1D10 (E)	20 m	1 (2) ou auto	15/30	97	Ind.	Moderne
Ingram MAC-11	Mitraillettes	1D10 (E)	15 m	1 (3) ou auto	32	96	—/750 $	Moderne
Skorpion								
SMG	Mitraillettes	1D8 (E)	15 m	1 (3) ou auto	20	96	Ind.	Moderne
Thompson	Mitraillettes	1D10+2 (E)	20 m	1 ou auto	20/30/50	96	200 $/1 600 $	Classique

Notes

[5] **Fusils :** la plupart des fusils tirent une seule fois par round, d'autres moins encore. Chambrer une cartouche ne prend pas longtemps, contrairement au réapprovisionnement complet de l'arme en munitions.

[6] **Fusil à air comprimé Moran :** grâce à l'usage de l'air comprimé, le tir est relativement discret.

[7] **Fusils de chasse :** les dégâts dépendent de la distance entre le tireur et la cible, selon les catégories de portées. Celles-ci sont indiquées dans l'ordre « portée courte/portée moyenne/portée longue ». Contrairement aux pistolets et aux fusils qui tirent des balles, les fusils de chasse tirent une nuée de petits plombs, qui fait qu'ils n'empalent pas. Pour autant, il ne faut pas négliger leur potentiel. Un succès extrême à courte portée inflige 24 points de dégâts !

Un fusil de chasse utilisant des balles pleines au lieu de plombs peut empaler. La portée de base est de 50 mètres et les dégâts sont les suivants : calibre 10 : 1D10+7 (E) ; calibre 12 : 1D10+6 (E) ; calibre 16 : 1D10+5 (E) ; calibre 20 : 1D10+4 (E).

[8] **Fusils d'assaut :** les fusils d'assaut disposent d'un sélecteur permettant d'alterner entre tir au coup par coup, tir en rafale de trois coups et tir automatique. Le premier dépend de la spécialité fusils, tandis que les deux derniers sont soumis à la spécialité mitraillettes.

Uzi SMG	Mitraillettes	1D10 (E)	20 m	1 (2) ou auto	32	98	—/1 000 $	Moderne

Mitrailleuses

Nom	Compétence	Dégâts	Portée de base	Cadence	Capacité	Panne	Prix	Époque
Browning cal. 30 M1917A1 (bande)	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	150 m	Auto	250	96	3 000 $/30 000 $	Classique
Fusil auto. Browning M1918	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	90 m	1 (2) ou auto	20	100	800 $/1 500 $	Classique
Fusil Bren	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	110 m	1 ou auto	30/100	96	3 000 $/50 000 $	Classique
Fusil Lewis Mark I	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	110 m	Auto	27/97	96	3 000/20 000 $	Classique
Gatling modèle 1882	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	100 m	Auto	200	96	2 000 $/14 000 $	Classique, Rare
Minigun [9]	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	200 m	Auto	4000	98	Ind.	Moderne
Mitrailleuse Vickers cal. 303	Mitrailleuses	2D6+4 (E)	110 m	Auto	250	99	Ind.	Classique
FN Minimi, 5,56 mm,	Mitrailleuses	2D6 (E)	110 m	Auto	30/200	99	Ind.	Moderne

Explosifs, armes lourdes, etc.

Nom	Compétence	Dégâts	Portée de base	Cadence	Capacité	Panne	Prix	Époque
Bâton de dynamite	Lancer	4D10/3 m (E)	FOR/3 m	1/2	—	99	2 $/5 $	Classique, moderne
Bombe tuyau	Explosif	1D10/3 m (E)	Sur place	1	—	95	Ind.	Classique, moderne
Canon anti-recul 120 mm (monté sur un char)	Artillerie	15D10/4 m (E)	2 km	1	1	100	Ind.	Moderne
Canon de campagne de 75 mm	Artillerie	10D10/2 m	500 m	1/4	1	99	1 500 $/-	Classique, moderne
Canon de marine 5 pouces anti-recul (monté sur un navire)	Artillerie	12D10/4 m (E)	3 km	2	Chargement mécanisé	98	Ind.	Moderne
Cocktail Molotov	Lancer	2D6+Feu (E)	FOR/3 m	1/2	—	95	Ind.	Classique, moderne
Détonateur	Électricité	2D10/1 m (E)	—	—	—	100	20 $/ boîte	Classique, moderne
Grenade à main	Lancer	4D10/3 m (E)	FOR/3 m	1/2	—	99	Ind.	Classique, moderne
Lance-flammes	Lance-flammes	2D6+Feu (E)	25 m	1	Au moins 10	93	Ind.	Classique, moderne
Lance-grenades M79	Armes lourdes	3D10/2 m (E)	20 m	1/3	1	99	Ind.	Moderne
Lance-roquettes antichar	Armes lourdes	8D10/1 m (E)	150 m	1	1	98	Ind.	Moderne
Mine antipersonnel	Explosif	4D10/5 m (E)	Sur place	1	—	99	Ind.	Classique, moderne
Mine Claymore [10]	Explosif	6D6/20 m (E)	Sur place	1	—	99	Ind.	Moderne
Mortier de 81 mm	Artillerie	6D10/6 m (E)	500 m	2	1	100	Ind.	Moderne

Notes

[9] **Minigun :** mitrailleuse lourde à canon rotatif, dans le style de l'ancienne Gatling, souvent montée sur les hélicoptères. Pour manier cette arme sans support, un investigateur doit avoir une carrure de 2 au minimum.

[10] **Mine Claymore :** l'aire d'effet nominal est un cône de 120°.

Pistolet lance-fusées	Armes de poing	1D10+1D3 Feu (E)	10 m	1/2	1	100	15 $/75 $	Classique, moderne
Plastique (C-4), 100 g	Explosif	6D10/3 m (E)	Sur place	1		99	Ind.	Moderne

Conversion depuis les éditions précédentes

Les lecteurs habitués aux versions précédentes auront sûrement remarqué les quelques changements apportés à l'occasion de cette septième édition. Nous avons fait en sorte que tous les ouvrages publiés pour les anciennes éditions restent compatibles avec un minimum de travail d'adaptation. Vous trouverez ici toutes les modifications à apporter et les explications qui les justifient.

Conversion des investigateurs

Suivez ces instructions pour convertir vos anciens investigateurs à la nouvelle édition. Étant donné leur espérance de vie, il est peu probable que ce soit un problème pour beaucoup de nos lecteurs !

Caractéristiques

Nous avons fait le choix d'unifier les valeurs des caractéristiques et des compétences. Ainsi, il est plus simple de les comparer et d'effectuer des tests opposés entre les uns et les autres.

L'idée est de faire les calculs durant la création de personnages, plutôt qu'au beau milieu de la partie. Il n'est pas obligatoire de noter tous les demis et cinquièmes, mais nous avons constaté que cela fait gagner du temps de jeu, surtout quand le gardien demande aux joueurs de faire un test et d'annoncer la qualité de la réussite.

Nous avons également décidé de faire de la chance une caractéristique à part du POU, ce dernier ayant déjà un rôle primordial dans les règles. Pour cette raison, la chance est maintenant tirée aux dés (3D6 ×5).

L'ÉDU n'est plus la seule caractéristique à générer des points de compétence. Ainsi, les investigateurs qui exercent des occupations manuelles ou sociales peuvent avoir un niveau scolaire modeste, tout en étant doués dans leur domaine. De plus, ce changement donne plus de valeur à l'APP.

Nous avons envisagé l'idée d'associer une caractéristique à chaque compétence, comme la DEX pour l'esquive. On pourrait par exemple lier les chances de base de charme au cinquième de l'APP, ou celles de sauter au cinquième de la force. En fin de compte, nous y avons renoncé, pour trois raisons.

- Utiliser les valeurs de caractéristique complique la création de personnages.
- Le cinquième d'une caractéristique va de 3 à 18. La différence n'est pas significative si vous aviez de toute façon décidé de dépenser des points dans cette compétence.
- Les caractéristiques interviennent déjà de façon limitée dans le nombre de points de compétence, avec les nouvelles formules dépendant de l'occupation.

Pour autant, nous avons conservé le lien entre l'esquive et la DEX, qui existe depuis toujours.

Les anciennes caractéristiques FOR, DEX, CON, TAI, INT, POU et ÉDU correspondent au cinquième de la septième édition. Multipliez-les par cinq pour obtenir les valeurs entières (ou prenez directement les attributs correspondants dans la version SD), puis divisez-les par deux (en arrondissant à l'entier inférieur) pour les demi-valeurs.

Attention, les valeurs d'ÉDU supérieures à 18 suivent des règles de conversion légèrement différentes. Consultez la table de l'encart ci-contre.

Les points de santé mentale et de magie peuvent être laissés tels quels. La caractéristique SAN ne servait que pour déterminer les points de santé mentale initiaux ; elle n'est plus utilisée.

Âge

Les règles sur le vieillissement des éditions précédentes n'étaient pas tout à fait les mêmes que celles de la septième édition. Elles sont toutefois suffisamment semblables pour qu'il ne soit pas nécessaire de s'en préoccuper.

Impact

Le bonus aux dégâts des éditions précédentes, appelé impact dans l'édition SD et la septième édition, est inchangé s'il est positif. Consultez l'encart pour les bonus négatifs, qui ne sont plus exprimés sous forme de dés.

Points de vie

Dans la septième édition, les points de vie sont égaux à la somme de la CON et de la TAI, divisée par 10, arrondie à l'entier inférieur. Ainsi, un fanatique ayant une CON de 60 et une TAI de 65 aura 125 / 10 points de vie, soit 12,5, que l'on arrondit à 12.

Dans les éditions précédentes, les points de vie étaient la moyenne de la CON et la TAI, arrondie à l'entier supérieur. Ainsi, le même fanatique aurait une CON de 12 et une TAI de 13, soit une moyenne de 12,5 que l'on arrondit à 13.

Caractéristiques

6e	7e
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50
11	55
12	60
13	65
14	70
15	75
16	80
17	85
18	90
19	95
20	100

Éducation

6e	7e
18	90
19	91
20	92
21	93
22	94
23	95
24	96
25	97
26	98
27+	99

Impact

6e	7e
–1D4	–1
–1D6	–2



Cette différence d'arrondi fait que certains ennemis et personnages non-joueurs auront un point de vie de moins dans la septième édition par rapport aux précédentes. Nous recommandons au gardien d'ignorer cette différence minime pour les monstres et les ennemis.

Carrure

Nouveauté de la septième édition, la carrure est utilisée lors des manœuvres de combat et des poursuites. Elle se calcule à partir de la FOR et la TAI (cf. *Impact et carrure*, page 40).

Mouvement

Dans la sixième édition, tous les êtres humains partagent la même valeur de déplacement. Dans la septième édition, le mouvement varie en fonction des caractéristiques physiques et de l'âge (cf. *Mouvement (MVT)*, page 40).

Comme d'habitude, nous nous tournons vers ce brave Harvey Walters. Dans les éditions précédentes, il avait les caractéristiques suivantes :

FOR 4	DEX 12	INT 17	CON 14
APP 17	POU 9	TAI 16	ÉDU 16

En les multipliant par 5, Anne obtient ses caractéristiques dans la septième édition :

FOR 20	DEX 60	INT 85	CON 70
APP 85	POU 45	TAI 80	ÉDU 80

L'ancienne valeur donne le cinquième. Il ne reste qu'à calculer le demi. Par exemple, pour la FOR : 20 (10/4).
Anne obtient 9 sur 3D6, ce qui, multiplié par 5, donne une chance de 45.
La TAI d'Harvey étant supérieure à sa FOR et sa DEX, son MVT initial est de 7. Puisqu'il a 42 ans, Anne réduit encore la valeur d'un point.
La somme de sa FOR et sa TAI est de 105, ce qui correspond à une carrure de 0.

Compétences

Pour les nombreuses compétences inchangées dans la septième édition, il suffit de recopier les valeurs de l'ancien investigateur. Par contre, les points dépensés dans une compétence disparue forment une « réserve », où ils seront redistribués ensuite. Lors de la constitution de cette réserve, faites attention à ne pas inclure les chances de base.

Cette réserve est redistribuée entre les compétences de la septième édition, en visant à créer un personnage similaire à l'original. Pensez en priorité aux nouvelles compétences sociales de cette édition, charme et intimidation.

Certaines compétences ont fusionné, notamment quand la maîtrise de l'une aurait logiquement dû s'appliquer à une autre spécialité plus restreinte. C'était le cas de « Fusil » et « Fusil de chasse ». Les deux armes sont différentes sur bien des points, mais face à un fusil, une personne sachant tirer au fusil de chasse est avantagée par rapport à un novice complet.

Les points versés dans la réserve à cause de compétences fusionnées peuvent être redistribués librement, au choix du joueur. Toutefois, le gardien imposera certainement une limite de 75 % sur les compétences initiales.

Avec l'accord du gardien, des points peuvent être transférés d'une compétence à l'autre, pour équilibrer les forces d'un investigateur.

Une liste complète des évolutions des compétences se trouve dans l'encart ci-contre.

Crédit

Si la fiche de votre investigateur indique déjà sa richesse, elle reste inchangée. Sinon, vous pouvez la calculer en fonction de son crédit.

Compétences de combat

Dans les éditions précédentes, il existait une compétence distincte pour chaque type de combat à mains nues : coup de pied, coup de poing, coup de tête, lutte, arts martiaux. Ils sont maintenant regroupés en une seule compétence : combat rapproché (corps à corps). Selon les tailles et les positions respectives des antagonistes, il sera parfois plus pertinent de donner un coup de tête, parfois un coup de pied. Nous avons apporté cette modification pour vous encourager à décrire des attaques intéressantes et pertinentes, plutôt que de choisir systématiquement votre meilleure compétence.

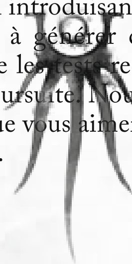
Les armes basiques que sont les couteaux et les matraques sont également incluses dans cette spécialité. Si votre investigateur est attaqué, il peut attraper un couteau de cuisine au lieu d'être condamné à se défendre à mains nues. Un personnage doué pour la bagarre saura ainsi se servir au mieux des armes improvisées.

Auparavant, fusil et fusil de chasse étaient des compétences distinctes. Elles sont maintenant réunies dans une même spécialité. En sixième édition, Archie avait 40 % en fusil et 70 % en fusil de chasse. Les chances de base de ces compétences étaient de 25 % pour la première et 30 % pour la seconde. Cela signifie qu'Archie les a augmentées respectivement de 15 % et 40 %.
En septième édition, les chances de base de combat à distance (fusils) sont de 25 %, auxquels on ajoute la plus importante des deux valeurs (40 %) pour obtenir un niveau de compétence de 65 %. Les 15 % restant vont dans la réserve d'Archie, qui peut les consacrer aux compétences de son choix.

6e	7e
—	Estimation
—	Charme
—	Survie
Photographie	Arts et métiers (photographie)
Coup de poing	Combat rapproché (corps à corps)
Coup de pied	Combat rapproché (corps à corps)
Coup de tête	Combat rapproché (corps à corps)
Lutte	Combat rapproché (corps à corps)
Couteau	Combat rapproché (corps à corps)
Arts martiaux	Combat rapproché (corps à corps)
Fusil	Combat à distance (Fusils)
Fusil de chasse	Combat à distance (Fusils)
Test d'idée	Test d'intelligence [souvent] ou test d'idée [rare]
Histoire naturelle	Naturalisme
Discussion	Persuasion
Marchandage	Persuasion
Éloquence	Persuasion
Astronomie	Sciences (astronomie)
Biologie	Sciences (biologie)
Chimie	Sciences (chimie)
Géologie	Sciences (géologie)
Pharmacologie	Sciences (pharmacologie)
Physique	Sciences (physique)
Camouflage	Pickpocket
Se cacher	Discrétion

Conclusion

Il y a maintenant trente ans que Sandy Peterson a donné naissance à *L'Appel de Cthulhu*, et il n'a pas beaucoup changé depuis. Lors de la rédaction de cette nouvelle édition, notre but a été de conserver les points forts du jeu, les qualités qui le rendent si passionnant, tout en introduisant de nouvelles règles aptes à générer des moments forts, comme les tests redoublés et les scènes de poursuite. Nous espérons de tout cœur que vous aimerez cette nouvelle édition.



État civil

Nom ....
Joueur ....
Occupation ....
Âge .... Sexe ....
Résidence ....
Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR
DEX
POU
CON
APP
ÉDU
TAI
INT
MVT +1 -1

L'Appel de Cthulhu 7e édition

Période Classique

Blessure grave .... PV max. ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max. ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... Folie persist. .... Initial .... Max. ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

- Anthropologie (01 %) .... %
- Archéologie (01 %) .... %
- Arts et métiers (05 %) .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- Baratin (05 %) .... %
- Bibliothèque (20 %) .... %
- Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
- (armes de poing) (20 %) .... %
- (fusils) (25 %) .... %
- .... %
- .... %
- Combat rapproché
- (corps à corps) (25 %) .... %
- .... %
- .... %
- Comptabilité (05 %) .... %
- Conduite (20 %) .... %
- Conduite engin lourd (01 %) .... %
- Crédit (00 %) .... %
- Crochetage (01 %) .... %
- Discrétion (20 %) .... %
- Droit (05 %) .... %
- Écouter (20 %) .... %
- Électricité (10 %) .... %
- Équitation (05 %) .... %
- Esquive (DEX/2) .... %
- Estimation (05 %) .... %
- Grimper (20 %) .... %
- Histoire (05 %) .... %
- Imposture (05 %) .... %
- Intimidation (15 %) .... %
- Lancer (20 %) .... %
- Langue maternelle (ÉDU) .... %
- Langues (01 %)
- .... %
- .... %
- .... %
- Mécanique (10 %) .... %
- Médecine (01 %) .... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- Nager (20 %) .... %
- Naturalisme (10 %) .... %
- Occultisme (05 %) .... %
- Orientation (10 %) .... %
- Persuasion (10 %) .... %
- Pickpocket (10 %) .... %
- Pilotage (01 %) .... %
- .... %
- Pister (10 %) .... %
- Plongée (01 %) .... %
- Premiers soins (30 %) .... %
- Psychanalyse (01 %) .... %
- Psychologie (10 %) .... %
- Sauter (20 %) .... %
- Sciences (01 %) .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- Survie (10 %) .... %
- .... %
- Trouver Objet Caché (25 %) .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- .... %
- .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	......	......	......	*1d3 + Imp.*	......	*1*	......	......
......	......	......	......	......	......	......	......	......
......	......	......	......	......	......	......	......	......
......	......	......	......	......	......	......	......	......
......	......	......	......	......	......	......	......	......

Combat

IMPACT
CARRURE
ESQUIVE

Profil

Description ....

Traits ....

Idéologie et croyances ....

Séquelles et cicatrices ....

Personnes importantes ....

Phobies et manies ....

Lieux significatifs ....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

Biens précieux ....

Rencontres avec des entités étranges ....

Équipement et possessions

....

Richesse

Dépenses courantes ....

Espèces ....

Capital ....

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom ....
Joueur ....
Occupation ....
Âge .... Sexe ....
Résidence ....
Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR
DEX
POU
CON
APP
ÉDU
TAI
INT
MVT +1 -1

L'Appel de CTHULHU 7e édition

PÉRIODE MODERNE

Blessure grave .... **PV max** ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... **Folie persist.** .... **Initial** .... **Max.** ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

- ○ Anthropologie (01 %) .... %
- ○ Archéologie (01 %) .... %
- ○ Arts et métiers (05 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Baratin (05 %) .... %
- ○ Bibliothèque (20 %) .... %
- ○ Charme (15 %) .... %
- Combat à distance
- ○ (armes de poing) (20 %) .... %
- ○ (fusils) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- Combat rapproché
- ○ (corps à corps) (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Comptabilité (05 %) .... %
- ○ Conduite (20 %) .... %
- ○ Conduite engin lourd (01 %) .... %
- Crédit (00 %) .... %
- ○ Crochetage (01 %) .... %
- ○ Discrétion (20 %) .... %
- ○ Droit (05 %) .... %
- ○ Écouter (20 %) .... %
- ○ Électricité (10 %) .... %
- ○ Électronique (01 %) .... %
- ○ Équitation (05 %) .... %
- ○ Esquive (DEX/2) .... %
- ○ Estimation (05 %) .... %
- ○ Grimper (20 %) .... %
- ○ Histoire (05 %) .... %
- ○ Imposture (05 %) .... %
- ○ Informatique (05 %) .... %
- ○ Intimidation (15 %) .... %
- ○ Lancer (20 %) .... %
- ○ Langue maternelle (ÉDU) .... %
- Langues (01 %)
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Mécanique (10 %) .... %
- ○ Médecine (01 %) .... %
- Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
- ○ Nager (20 %) .... %
- ○ Naturalisme (10 %) .... %
- ○ Occultisme (05 %) .... %
- ○ Orientation (10 %) .... %
- ○ Persuasion (10 %) .... %
- ○ Pickpocket (10 %) .... %
- ○ Pilotage (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Pister (10 %) .... %
- ○ Plongée (01 %) .... %
- ○ Premiers soins (30 %) .... %
- ○ Psychanalyse (01 %) .... %
- ○ Psychologie (10 %) .... %
- ○ Sauter (20 %) .... %
- ○ Sciences (01 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ Survie (10 %) .... %
- ○ .... %
- ○ Trouver Objet Caché (25 %) .... %
- ○ .... %
- ○ .... %
- ○ .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....	....	1d3 + Imp.	....	1	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT
CARRURE
ESQUIVE

Profil

Description ....

....

Idéologie et croyances ....

....

Personnes importantes ....

....

Lieux significatifs ....

....

Biens précieux ....

....

Traits ....

....

Séquelles et cicatrices ....

....

Phobies et manies ....

....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

....

Rencontres avec des entités étranges ....

....

Équipement et possessions

....

....

....

....

....

....

....

Richesse

Dépenses courantes ....

....

Espèces ....

Capital ....

....

....

....

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

Notes

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse .... 100 / 96+
Échec .... > %
Ordinaire .... ≤ %
Majeur .... 1/2 %
Extrême .... 1/5 %
Critique 01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom ....
Joueur ....
Occupation ....
Âge .... Sexe ....
Résidence ....
Lieu de naissance ....

Caractéristiques

FOR		ÉDU	
DEX		TAI	
POU		INT	
CON		MVT	+1 / -1
APP			



Blessure grave .... **PV max.** ....

POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max. ....

POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

Folie temp. .... **Folie persist.** .... **Initial** .... **Max.** ....

SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Compétences de l'Investigateur

○ Anthropologie (01 %) .... %
○ Archéologie (01 %) .... %
○ Arts et métiers (05 %) .... %
○ .... %
○ .... %
○ .... %
○ Baratin (05 %) .... %
○ Bibliothèque (20 %) .... %
○ Charme (15 %) .... %
Combat à distance
○ (armes de poing) (20 %) .... %
○ (fusils) (25 %) .... %
○ .... %
○ .... %
Combat rapproché
○ (corps à corps) (25 %) .... %
○ .... %
○ .... %
○ Comptabilité (05 %) .... %
○ Conduite (20 %) .... %
○ Conduite engin lourd (01 %) .... %
Crédit (00 %) .... %
○ Crochetage (01 %) .... %

○ Discrétion (20 %) .... %
○ Droit (05 %) .... %
○ Écouter (20 %) .... %
○ Électricité (10 %) .... %
○ Équitation (05 %) .... %
○ Esquive (DEX/2) .... %
○ Estimation (05 %) .... %
○ Grimper (20 %) .... %
○ Histoire (05 %) .... %
○ Imposture (05 %) .... %
○ Intimidation (15 %) .... %
○ Lancer (20 %) .... %
○ Langue maternelle (ÉDU) .... %
Langues (01 %)
○ .... %
○ .... %
○ .... %
○ Mécanique (10 %) .... %
○ Médecine (01 %) .... %
Mythe de Cthulhu (00 %) .... %
○ Nager (20 %) .... %
○ Naturalisme (10 %) .... %
○ Occultisme (05 %) .... %

○ Orientation (10 %) .... %
○ Persuasion (10 %) .... %
○ Pickpocket (10 %) .... %
○ Pilotage (01 %) .... %
○ .... %
○ Pister (10 %) .... %
○ Plongée (01 %) .... %
○ Premiers soins (30 %) .... %
○ Psychanalyse (01 %) .... %
○ Psychologie (10 %) .... %
○ Sauter (20 %) .... %
○ Sciences (01 %) .... %
○ .... %
○ .... %
○ .... %
○ Survie (10 %) .... %
○ .... %
○ Trouver Objet Caché (25 %) .... %
○ .... %
○ .... %
○ .... %
○ .... %
○ .... %

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps	....	....		*1d3 + Imp.*	....	*1*	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....
....	....	....	....	....	....	....	....	....

Combat

IMPACT

CARRURE

ESQUIVE

Profil

Description ....

....

Idéologie et croyances ....

....

Personnes importantes ....

....

Lieux significatifs ....

....

Biens précieux ....

....

Traits ....

....

Séquelles et cicatrices ....

....

Phobies et manies ....

....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ....

....

Rencontres avec des entités étranges ....

....

Équipement et possessions

....

....

....

....

....

....

Richesse

Dépenses courantes ....

....

Espèces ....

Capital ....

....

....

Amis investigateurs

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....

NOM ....

Joueur : .... Scénario : ....




Notes




Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse .... 100 / 96+
Échec .... > %
Ordinaire .... ≤ %
Majeur .... 1/2 %
Extrême .... 1/5 %
Critique 01

Redoubler un test :
Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine





Mémorial

Les éditions Sans-Détour remercient chaleureusement tous les souscripteurs de la 7e édition de L'Appel de Cthulhu.



« Batz »
« Gaby ;)= »
[LNM] Scilla Sunlounger
7Thnexus
7Tigers
Aapef
Abramanashimana
Achab
Adalgonce
Adam Joffrain
Ademnia
Adolphe Julien
Adrean Lex Po-Ling
Adriaan Maître
Adrian Tepes
Adriele Puteo
Adrien « Aethariel » Deboeur
Adrien Benard
Adrien Bruzac
Adrien Denis
Adrien Dumonchau
Adrien Edelmann
Adrien Gilles
Adrien Gourion
Adrien Lochon
Adrien Pastore
Adrien Simon
Adrien « Sunamaru » Claeyssens
Adrien Tuduri
Adrien Vennet
Agone
Ahmatchotcho Kiwagnahz
Ahmoalirycdraluom, Cultimathiste De La 7.777ème Injonction Du 7ème Jour Du 7ème Renouveau
Ahmonchtonien Aculdraluomgnahz
Ahmonchtonien Essyludraluomgnahz
Ahtchoumnigoutrafetniqueteschaussettes
Ahnexia
Aida Cancel
Aka Fioroni
Akhemeth
Alain Bonet
Alain Neuvens
Alain Renz
Alain Vendevogel
Alan Bessière
Alan Walter
Alban Cianferani
Alban Montbilliard
Aldarion Delryn
Aldric Archambeaud
Aléanne Perleguet
Alecsandre H
Alex Dubourg
Alex Libal
Alex Thao, c'est Poole !
Alexandre Asri
Alexandre Belot
Alexandre Casanova
Alexandre Charles « Cthulhunyth »
Alexandre Clavel
Alexandre Deynes
Alexandre Dumont
Alexandre Girault
Alexandre Greu
Alexandre Klesen
Alexandre Lestruhaut
Alexandre Levasseur
Alexandre « Magnamagister » Joly
Alexandre Mirzabekiantz
Alexandre Moine
Alexandre Morlot
Alexandre « Néméphis » Goujon
Alexandre Nizoux
Alexandre Pouchet
Alexandre Schmitt
Alexandre Schohn
Alexandre Temple
Alexandre Tirado
Alexandre Vallet
Alexis Courteix
Alexis Lamiable
Alexis Landreau
Alexis Wuillemet
Alfonso Abella
Alice & Clémence Paoletti
Alise Bibèle
Alix B. Noursa
Allison Klein
Ambre « Baboo » Le Gay
Anaïs & Nicolas Decroty
Anastasia Jean
André Lætitia
André Van Malder
André-Pierre Tayot
André-Xavier Dextraze
Andrea Lo
Andy Achard
Anésidora Ed.
Angel Call
Angel Garcia
Anna Cosandey
Anne Bommelaere
Anne Castambre C.
Anne Vétillard
Annyalos & Serenaloup
Anthony Bonnot
Anthony « Selketh » Dennetiere
Anthony Debot
Anthony Kerignard
Anthony « Lord_seph » Desfreres
Anthony Oblin
Anthony Ragonnet
Antinea
Antoine & Emilie De Guillebon
Antoine Allaman
Antoine Bertier
Antoine Boegli
Antoine Del Sole
Antoine Dessoubret
Antoine Dijoux
Antoine Emery
Antoine Foing dit Dasmask
Antoine Gély
Antoine Imhoff
Antoine Lenoir
Antoine Linglart
Antoine Moret
Antoine Ozturk
Antoine Pempie
Antoine « Rougenoirblanc » Maggi
Antonin Billet
Antonio Olivio Silva
Antre du Joueur Valmeinier
Arachnyd47
Archangegabriel
Archichancelier du Houblon
Arcto Picto
Arkham Consult Sprl
Arnaud « Moloch » Le Gay
Arnaud « Xeno » Favier & La Cjd
Arnaud « Sarakyel » David
Arnaud Brossard

Arnaud Burgot
Arnaud Commelin
Arnaud Cormier
Arnaud Coudroy « Arnok »
Arnaud Dufau
Arnaud Frioux
Arnaud Gaugain Alias Kundun
Arnaud Geffroy
Arnaud Lecointre
Arnaud Lecompte
Arnaud Lempereur
Arnaud Leplanquais
Arnaud Levy
Arnaud Lubat
Arnaud Mathieu
Arnaud « Nitro » Pichon
Arnaud Perret
Arnaud Prié
Arnaud Ripoche
Arnaud Roland
Arnaud Seban
Arnaud Tardy
Arnaud Van Hecke
Arnaud Vasselin
Arramon Rodrigo
Arsh
Artanno Di Celeano
Arthur Battut
Arthur Godart
Association Les Playades
Association Ordalie
Assocultimathequeguyane973
Astanael
Atrus Thot Princeps
Aude Alexandre
Aude Charbey
Audibert Sébastien
Audrey Bologna
Audric Capella
Augustin Charbey
Aurel Cosandey
Aurélie « Kang » Bernard
Aurélie Bergeon
Aurélien Belgarath Carrez
Aurélien Charbey
Aurélien Flamant
Aurélien Fusil-Delahaye
Axel « Androfiel » Descamps
Axel Lenouvel
Axel Terny
Aymeric Besset
Bachelier « Cedh » Cédric
Badury
Baktov Sugar
Balda
Baloc
Bapst Fred
Baptiste Ferraton
Baptiste Sitter
Barbagallo Christophe
Barbara Bidan
Barbato Alain
Barbato Stéphanie
Barbier Bruno
Barnabé Dumont
Baron De La Pop Idol, Tre
Baron Viko
Bassiste Déglingue
Bastien « Lepapalouf » Bergeon
Bastien Cheze
Bastien Liauty
Bastien Lyonnet
Bastien Tabary
Baudin Peter
Bazerald
Bd
Belbeoch Loîc
Ben Wilson
Benjamin « Akuma » Mourgues
Benjamin « Tinou » Outin
Benjamin Aston
Benjamin Dormal
Benjamin Boulmier
Benjamin Bouvier
Benjamin Calomme
Benjamin Canou
Benjamin « Chdekeck » Péant
Benjamin Chedal
Benjamin Deridder
Benjamin Diebling
Benjamin Ganty
Benjamin Guillaume
Benjamin Méquignon
Benjamin Mialot
Benjamin Norest
Benjamin Ratier
Benjamin Rozier
Benjamin Verjade
Benoît Chatard
Benoît Ferrières
Benoit Gouvernet
Benoît Guillaumot
Benoit Jobelot
Benoit Martin
Benoit Mignolet
Benoit Moeremans
Benoît Philibert
Benoît Prieur
Benoît Valdelièvre
Benoît Vignard
Bentein Cédric
Bertholon.g
Berthoumieu Arnaud
Bertrand Bry
Bertrand Classen
Bertrand Foucault
Bertrand Gerey
Bertrand Guyot
Bertrand Lechantre
Bertrand Leroy
Bertrand Pierre
Béryl David
Bezier Stephane
Bianquis Jérome
Bilal Benseddiq
Binooz
Blangis
Boiaak
Bonon Michaël
Boî Timothée
Borio Fabrice
Boris Bozicek
Boris Sevestre
Boris Vlamynck
Botté Damien
Bouch
Boumboumboum
Bourcet Christophe
Boutoille Florian
Bouvier Benjamin
Bovay Laurent
Boyer Benjamin Aka Veerminar
Bradialov
Bréant David : Le Grand Gourou
Breux Manon
Brice Vacance
Broceliandre
Brunei Safer
Brunetti Enzo
Bruno Billion
Bruno « Bosc » Zanardo
Bruno Boulandet
Bruno Cabioch
Bruno Cherruault
Bruno Chevalier
Bruno De Luca
Bruno Delaunay
Bruno Docnimbus P.
Bruno Fuentes
Bruno Giovannoli
Bruno Gomiero
Bruno Guerraz
Bruno Habert
Bruno Lagarde
Bruno Lédy
Bruno Malige
Bruno Martin
Bryan « Azagh » L'Aufray
Buck Enflield
Cadaric
Cadavre
Caetano Dominique
Calie
Camcam
Capitaine Dieudonné Igloo
Capitaine Némo
Captain Super
Captaingregoo !
Capucine
Carl J. Rgensen
Carlos Barbolla
Carlos Garcia
Carlos Garcia Navarrete
Carole Blasquez
Carreres Emmanuel
Cartier Olivier
Casque Noir
Catherine « Katzuk » Magnant
Catherine Pinto
Cauqui Didier
Cécile Boulonne
Cécile Broggi
Cécile Demoulin Alias Moumoune
Cécile Feroumont
Cécile Laurencin
Cèd Le Troyen
Cédric Balmat
Cédric Bartoli
Cédric Carteado
Cédric Couarde
Cédric Feret
Cédric Galey
Cédric Guerrero
Cédric Leroy
Cédric Mannu
Cédric Mao
Cédric Masala
Cédric Monin
Cédric Monperrus
Cédric Orsonneau

Cédric Potin
Cédric Wis Vaniez
Cédrick Thevenet Aka Martingale
Celine « Sasori » Simon
Céline Michelet-Ducarme
Céline & Vincent
César Bernal Prat
Champiedos
Chapperon Denis
Charles Boulin
Charles Brachon
Charles De Bellabre
Charles Douay
Charles Ribemont
Charles Sablons
Charles Van Malder
Charlesward
Charlotte Junod
Charly Caroff
Chaumont Stéphane
Chautard Amélie
Chernobyl
Chevalier Dupin
Chevalier Gribouille
Chomyez Thomas
Chouxxx
Chris « Hugo Chiara » Winkel
Christel Bussetta
Christian
Christian Collenot
Christian Dupuy
Christian Lehmann
Christian Pochet
Christophe « Noj »
Christophe « Caerbannog » Garcia
Christophe « Ehran » Noualhat
Christophe Babayou
Christophe Calmès (Xiii)
Christophe Calmès/…Milie Roques
Christophe Cavarroc
Christophe « Victorio » Chaudier
Christophe Corso
Christophe Croce
Christophe Degournay
Christophe Eckenfels
Christophe Grelait
Christophe Guigot
Christophe Herbin
Christophe Jobert
Christophe Joveneau
Christophe Laudon
Christophe Mandin
Christophe Massin
Christophe Moine
Christophe Neveu
Christophe Osswald
Christophe Picaud
Christophe Rosati
Christophe Sadoc
Christophe Schauer
Christophe Segretain
Christophe Stébé
Christophe Tassiaux
Christophe Van Den Noortgate
Christophe Zittel
Chrystopher Deregnaucourt
Chsic
Cirode Lionel
Claude Amardeil
Claude Parmentier
Claude Reinhard
Clémence Garnier
Clement Christophe
Clément Debaecker
Clément & Thierry Pradel
Clément Jauvion
Clément Nouvel
Clément Veuillot
Clement Visseq
Clodoweg
Clotilde, Future Investigatrice
Collet Mickaël
Comte Duvelescu
Conquerants de la lumière Asbl
Constantin Deaconescu
Cooneur
Copycat Chat Sauvage
Coraline Di Silvestro
Corcy Nathalie
Corentin Futur Investigateur
Cornil « Reno » Renaud
Costard
Cotel Didier
Couleuvre
Cremet Benoît
Crescini Frédéric
Cthulhu Berthou
Cyril Castera
Cyril Meynier
Cyril Mimouni
Cyril « Nbm » Deveautour
Cyril Nouvel
Cyril S. Misantroll
Cyrille « Sirill » Bonard
Cyrille Aumasson
Cyrille Colliot
Cyrille Kosovsky
Cyrille Rouel
Dacharry Eric & Valérie
Daewen Seynaeve
Daftflo
Daigotsu Gillou
Dalarad Runebringer
Damien Cigna
Damien Corrion
Damien Ley
Damien Nortier
Damien Reimert
Damien Seynave
Damien Sosson
Damien Vanbeselaere
Damien Vignelles
Damien Walz
Damien X!
Damn3d
Dan Alfaro Garcìa
Danaë Marza
Daniel
Daniel Dughera
Dante
Dany Simard
Dany cool
Darano
Darhkan
Darkhellion
Darkmaethorn666
Darkoorj
Darth Viktor & Gregwar Desmedt
David André
David Andrey
David Appert-Raullin
David Arzailler
David B. Capricorne
David B2o Reyné
David Barthelemy
David Behra
David Calmejane
David Carlier
David Dardou
David Davjack Bellanca
David Gachet
David Hue
David Jaussaud
David Lallemand
David Leray
David Lucas
David Madrox
David Massoni
David Maubert
David Morel
David Riffault
David Roussel
David Rouxel
David Sassi
David Steuer
David Thelot
David Verdin
David Vial
David Von Dassel
David Zago
David « Le Loup Lunaire » Oller
Davy Gérard
Davy Régent
De Gasquet Yves
Debot Damien
Declan Carlier
Degrou
Deldaplane
Delenda
Delferrière Stéphane
Delvaux Dlmj & Cie
Dely Renaud
Demarteau Isabelle
Demerian Caine
Denayer Frédéric
Deneffle Quentin
Denis & Arnaud Chéron
Denis Chanteloup
Denis Choulette
Denis Crucifix
Denis Huneau
Denis Laloy
Denis Martinho
Denis Orliange
Denis Ribaudo
Denis Savine
Denys Tremblais
Deorn
Depierre David
Desmares Frederic
Desmares Ludovic
Despert René
Détective Mickaël T. Sunburn
Dicé « Gameneeder »
Didier « Veneur » Lemosse
Didier Gazoufer
Didier Kurth
Didier Lévêque
Didier Schmidt
Dietrich Arthur

Dimibd And Bidoutch
Dion Christophe
Dizdemon
Docteur Half
Doelhoffs Brice
Dokkalfar
Dominik Schwan
Dominique Duroulle
Dominique Fauvre
Dominique Jabes
Don Des Dragons 2015
Dorian Corneau
Dornias Fabrice
Dorothée Duval
Dorothy Gauzelin
Douard Rosset-Lanchet
Dr Mintz
Dr Rémy Durand
Dr Stapelton
Drakov666
Dref
Dricc
Druilhe Christophe
Drweeny
Duchmann Geoffrey
Dufau Nicolas « Calmitros »
Dunja Schilli
Dweller on the Threshold
E. Poupardin
Eacide Montclair
Ebatbuok
Ebenezer Graymes
Edern Cripe Le Meut
Edouard Contesse
Edouard Gonzalez
Edouard Kierlik
Edrakan
Eduardo Agnès
Eigil
El Kixo
Eléonore Mia Joséphine
Elesta Karo
Elfrid
Elie Boulin
Elise « Labrune » Lefevre « cultiste de Cthulhu »
Elmalino
Elo P.
Elodie Gareil
Elodie Roze
Elyandel
Elzard Moon
Emilien Denis
Emilien Jacqmin
Emmanuel « Ketzol » Landais
Emmanuel Blot
Emmanuel Bravo
Emmanuel Brunet
Emmanuel Busnel
Emmanuel Claudet
Emmanuel Diaque
Emmanuel Dufour
Emmanuel Gharbi
Emmanuel Hiard
Emmanuel Laigron
Emmanuel Le Bouter
Emmanuel Martin
Emmanuel Paill…
Emmanuel Ponette
Emmanuel Raby
Emmanuel Wojcik
Emmanuelle Nadin Usselmann
Emmanuel Hennebert
Enethaeron
Envy Luck
Erandorn Greyfield
Ergo Zer
Eric « Ricouille » Malleret
Eric Alive
Eric Arame
Eric Bonnet
Eric Cabanne
Eric Dedalus
Eric Dubourg
Eric Alexandre
Eric Faby
Eric Garcia
Eric Hantala
Eric Jumel
Eric « Maciic » Machat
Eric Nicolier
Eric Nussbaum
Eric Schmid
Eric Zemerli
Eric-Olivier Pallu
Erwan Gravier
Erzar Florian Alias Paparadox
Escrivio
Etienne De Pryck
Etienne Dutet
Etienne Goos
Etienne Marc
Etienne Marc
Etienne Marchi
Etienne Matta
Etienne Recoules
Eugène Varlot Alias Mag
Eva, Fille du 16666
Excoriateur
Expeee, Cultistes Des Ombres (Cdo - Misku)
F. Caillat
F4b
Fab4
Fabien Amilin
Fabien Barthas
Fabien Battistini
Fabien Bougreau
Fabien Coulon
Fabien Faivre
Fabien Henry
Fabien Lewandowski
Fabien Lotz
Fabien Monthoux
Fabien Morisson
Fabien Zamora
Fabrice Beaucier
Fabrice Crézé
Fabrice Delbuscheche
Fabrice Girardot
Fabrice Hubert
Fabrice « Kahlong » Brabon
Fabrice Laffont
Fabrice Levron
Fabrice Mantion
Fabrice Merle-Remond
Fabrice Rodriguez
Fabrice Tayot
Fabrice Vergnaud
Fabrizio Fabbrini
Fabro Lucien
Fanch
Fanch de la Rouzes
Fauquembergue Laurent
Faure Nicolas « Thaen »
Fazil
Federico
Félix Reinmann
Femrill
Fendoel
Fil
Filliot Franck
Fiorini Maxime
Flappie
Flavien Del Sole
Flibidijack
Florence Bangels
Florence Delangre
Florent Collantes
Florent Contassot
Florent Sacré
Florent Tixier X!
Florian Boudinot
Florian Cossart
Florian Delhormeau
Florian « Fleug » Guillot
Florian Laborde
Florian Turchet
Folken Laîneck
Fonkstudio
Foucault Bernard
Foucault Gabrielle
Foucault Romain
Fourbasse, le panache depuis 1978.
Fourrier R Alexandre
Frag, ours râleur maître des marmottes enragées des punkys mouffettes des patates arc-en-ciel et des poulpys gloubys
Francis Desmedt Alias Anubis
Francis Foureur
Franck Alexandre Skrzypek
Franck Bonnaud
Franck Florentin
Franck « Kurohito » Ballestra
Franck Soreda
Franck Vidal
Franck & Marianne
François Barat
François Bastier
François Bastier
François Berthiot
François Dalibot
François Delpeuch
François Devillard
François Drémeaux
François Félix
François Meteau
François Peschard
François Racine
François Tajan
Franhoiss
Frankael « Thiephan » Julieric
Frankois Merson
Franziska Liesecke
Fred Lesufette Sapp
Freddy Martinez
Frédéric Pochard
Frédéric « Nockjedere » Hermand
Frédéric Benoît
Frédéric Bereau Baumann
Frédéric Brunel

Frédéric Charvet
Frédéric Delmas
Frédéric Domain
Frédéric & Edith Quantin
Frédéric Etilé
Frédéric Ferrand
Frédéric Ghesquière
Frederic Hameleers
Frédéric Janvier
Frédéric Joly
Frédéric Lemoine
Frédéric Marais
Frédéric Martorell
Frédéric Ménage
Frédéric Pedulla
Frédéric Rousseaux
Frédéric Ruysschaert
Frédéric Seraphine
Frédéric Viste
Frédérik Rating
Frère Amalric
Frère Seigneur Ephraîm
Fresha Team
G. Marchand
Gabelli Florian
Gabelli Nael Eleanore
Gabi Gérald Farage
Gabriel Normandeau
Gabriel Revenant
Gabriel Taminiaux
Gabriel & Mathilde Camacho-H¸ Bner
Gabrielle Poitras
Gabynetu Moretti
Gaël Henry
Gaël Malry
Gaëlle Cabriel
Gaël Dumortier
Gaël Zoonekynd
Gaëlle & Jean-Baptiste Maistre
Gainand Regis
Gaîtan Boscher
Gaîtan Letesson
Galaad Schorp
Galatée Liziard Tran
Galilee De Shesepankk
Gaôa Solomou
Garcia Emilien
Gatlori Uglyduckling, Irène & Axel
Gaumard Félix « Sublimateur »
Gauthier Tacchella
Gengler Hervé
Geoffrey Brakel
Geoffrey Goffin
Geoffrey Simon
Geoffrey Van Hassel
Geoffroy « Karnby » Turpin
Geoffroy Hassoun
Georgia Boileau
Gérald Houàl
Gérald Vincent
Géraldine Jacob
Gerber-Luczak Michaël
Gesmas
Ghadzoeux
Ghislain Pardo
Gianesini Agathe
Gicquel Eddy
Gildas Troel
Gilh Stéphane
Gilles « Aurodreph » Remacle
Gilles « Igogol » Guibert
Gilles Belleflamme
Gilles Benejam
Gilles Bolland
Gilles Bressoud
Gilles Chaveroux
Gilles Cliquet
Gilles De Cleer
Gilles Masson
Gilles Rollé
Gioscia Arnaud
Glazael
Gobarkas
Gobfou
Goffaux Steve
Goldtsimmer David
Gomez Stéphane
Goupille
Gouraud Benjamin
Gouviac Clément
Grandgenèvre Ludovic
Grange P.o.
Grégoire Nivois-Dubuisson
Grégory « Eok » Coste
Grégory & Camille Vauclin
Gregory Desaunay
Gregory Garcia
Grégory Gevaert
Grégory Loulou Baudoux
Grégory Mouton
Grégory Tausig
Grenier Cyrille
Griffon Gwendal
Griffon Ronan
Grimbou
Grimgroth
Grofyst
Grumpy
Gugli
Guidat Florian
Guilhaumond Emmanuel
Guilhem S.
Guillaume Asset
Guillaume Atroche
Guillaume Bremaud
Guillaume Chéron
Guillaume Coeymans
Guillaume Czakow
Guillaume Dalesme
Guillaume De Chantérac
Guillaume Dupont
Guillaume Faure Lenormant
Guillaume Finocchiaro
Guillaume Fouillet Aka Ezian
Guillaume Galaup
Guillaume Gap Pasquier
Guillaume Gimenes
Guillaume Lacourt
Guillaume Meistermann
Guillaume Herlin
Guillaume Hervouët
Guillaume Hivert
Guillaume Icre
Guillaume Jacquin
Guillaume Leclef
Guillaume Lerebourg
Guillaume Levasseur
Guillaume Maerkerke
Guillaume Mahler
Guillaume Menager
Guillaume Menory Grignon
Guillaume Moreau
Guillaume Paris
Guillaume Percevault
Guillaume Perrin
Guillaume Pic
Guillaume Pilloud
Guillaume Prat
Guillaume Raoul
Guillaume Reissier
Guillaume Rolland
Guillaume Routier
Guillaume Solal Waelkens
Guillaume Toussaint
Guillaume Vincent
Guillaume Viveiros
Guillaume Woerner
Guillaume Yume Boutigny
Guillaume Zuber
Guillemo
Guimaël Cadou
Gwen Aduh
Gwen Aduh
Gwénaël Bouquin
Haaken
Hackiere David
Hadrien Devichi
Hadrien Moig
Haenelst
Haller « Gobelin Nounours » Haller
Hamelin Yoan
Hamimi Raphaël
Hamimi « Viaene » Alicia
Hans Fulschtrum
Harelle Bruno
Harermuir
Harms Jan-Jokke
Harold Faltermeyer
Hausermann Christophe
Hautin Jean-François
Havelock
Hector Bouzon
Hedwolf
Heiko Gill
Heitz Jonathan
Hélène Borri
Hélène Kozak
Hélio D.
Helkaara
Héloïse Pirez
Hennereil Obake
Henri Hemery
Henri Hemery
Hérald Dournaux
Herbelleau
Herbert Malthus Pincevent
Hercule Biscotto
Hermand Philippe
Hermann Olivi
Hermine Gd
Hervé « Ajrarn Schwarz » Hunault
Herve Alliot dit Docteur Jones
Hervé B. Duval
Hervé Dubourg
Hervé Gaudin
Hervé Guillou-Hély
Hervé « Trickster » Maugis
Heuhh
Hieulle
Hixe

Houles Mathieu
Houyam Hajlaoui
Huet Pascal
Hugo Gamaleri
Hugo Nadin
Hugo Rougeot
Hugues « Anthropia » Lefebvre
Hugues Blazart
Hugues D. & Emilie C.
Hugues Fléchard
Hugues Husson
Hugues Lheureux
Hugues Pauget
Hugues Petitjean
Huron Romaric
Hy & Js
Iä Dlajwa
Ikamusu
Imalipusram
Imhotep Jérémy V.
Inspecteur Pi
Ipal
Ire Greyhawk
Isabelle Boudouric
Ishenenn dit Nico Bouk
Ismael Jullien
Isolino Da Palma
Italemyae « Celui-Qui-Attend »
J. Jérémie Rueff
J.C. Fresnais
Jackie Guerveno
Jacques Le Berre
Jakobs Arnaud
Jani Savolainen
Jarcin.th.
Jason Mayard
Jazz
J.B. Clarenson
J.C. Bousson
Jean « Troll Traya » Faiderbe
Jean Alahel Fridrici
Jean Baucher
Jean Bessede
Jean Cohen
Jean Ivanoff
Jean Larher
Jean-Pierre Jacques « Ronan »
Jean Pierre Rotter
Jean S.
Jean Vahl
Jean-Baptiste Bouland
Jean-Baptiste Ceppe
Jean-Baptiste Heyma
Jean-Baptiste Lynde
Jean-Baptiste Peninon
Jean-Baptiste Vioix
Jean-Charles Boudier
Jean-Charles Lecourt
Jean-Charles Mariotte
Jean-Christian Goimard
Jean-Christophe Morand
Jean-Christophe Navez
Jean-Christophe Sicot
Jean-Clément Nau
Jean-Daniel Torrès
Jean-David Laffitte
Jean-Dominique Quinet
Jean-François Bovier
Jean-François Corbé
Jean-François Delroisse
Jean-François Henric
Jean-François Juneau
Jean-François Kenis
Jean-François L.
Jean-François Roche
Jean-François Strappazon
Jean-Frédéric « Folkn » Maille
Jean-Louis Casanova
Jean-Luc Manh
Jean-Luc Vassal
Jean-Luc Versace
Jean-Marc Choserot «Tolkraft »
Jean-Marie Tapiat
Jean-Maxime Fangous
Jean-Michel Armand
Jean-Michel Bolliet
Jean-Michel Hellendorff
Jean-Michel Rocher
Jean-Michel Roland
Jean-Paul Gourdant
Jean-Philippe Briend
Jean-Philippe Camillo
Jean-Philippe Dubus
Jean-Philippe Kopf
Jean-Philippe Nicot
Jean-Philippe Vendé
Jean-Pierre « Svorek » Laguerre
Jean-Pierre Duvigneau
Jean-Pierre Ferigoule
Jean-Pierre Laguerre
Jean-Vincent Laqua
Jean-Yves Gaucher
Jean-Yves Loisy
Jef Lemire
Jeff Coquery
Jeff-Clyde Anders
Jemrys J. Rueff
Jérémie Coget
Jérémie Lautour
Jérémie Poitras
Jérémie Yeurlikth de Munck
Jérémy Aveline
Jeremy Laforet
Jérémy Palumbo
Jeremy Pignat
Jeremy Raynot
Jérémy Scheerlinck
Jérôme Boffé
Jérôme « St Jude » Marchal
Jérôme Antoine
Jérôme Armengol
Jérôme Bertin
Jérôme Bourdeau
Jérôme Bunner
Jérôme Cadiou
Jérôme Dafos
Jérôme Draussin
Jérôme Isnard
Jérôme Javelas
Jérôme Larré
Jérôme Lecleire
Jérôme Mackels
Jérôme Malbranque
Jérôme Martineau
Jérôme Poletti
Jerome Ponthoreau
Jérôme Stone Piller
Jérôme Sturm
Jérôme Toussaint Alias Yorik Feldger
Jérôme Vorzanger
Jérôme Warzée
Jezacain
Jezekiel
Jibé Farand
Jief Roustan
Jimmy From Paris
Jjl
Jm Nélis-Massard
Jm Tommasi
Joakim Gautier
Jocelyn Langlois
Joffrey Andrieu
Joffrey Carozzi
Joffrey Collard
Johan Moreau
Johan Wehrli
John Cartland
John Leuenberger
John Silverdragon
John Sinclair
Johnny Roussel
Jon
Jonas Mahik « Kitsune »
Jonathan « Rayusgnal » Bourreau
Jonathan Alonso
Jonathan Basse
Jonathan Billot
Jonathan Cassagne « Warg »
Jonathan Dieni
Jonathan « Elric » Matthew Steuve
Jonathan « Oneyger » Falck
Jonathan Osso
Jonathan Wonner
Jordan Brunier
Jordane « Tamajyga » Lemasson
Joris Chavot
Jory Deleuze
Jose M. Nieto
Joseph Ragusa
Josselin Clement
Juan Bertolini
Jules Lemire
Julian Aubourg
Julian Lemonnier
Julien « Chacal » Hemmen
Julien Alias Pépé 3 Sous
Julien Bardin
Julien Bernat
Julien Bernoux
Julien Burlaud Aka Fatju
Julien Charbonnier
Julien Corroyer
Julien Dégardin
Julien Delabre
Julien Flamant
Julien Guilhem
Julien Jagou
Julien Légal
Julien Lomberget
Julien M.
Julien Moine
Julien Monvoisin
Julien Mudry
Julien Naramski
Julien Negro
Julien Palluel
Julien Panda Viarrouge
Julien Paturot
Julien Pelletier
Julien Perrier

Julien Provillard
Julien Queinnec
Julien Remy
Julien Ritte
Julien Rouvreau
Julien Sauvé
Julien Seynaeve
Julien Stecker
Julien Tran Ap
Julien Vicentini
Julien Von B., Eb.
Juliette Faure Lenormant
Julz
Justin Briard
Kahian
Kakitaben
Kant Kantum
Kariaudhanaur
Karim Chelli
Karine Dos Santos
Karl Altmajer
Kassandra Tramon
Katsumasa Squalala
Kelly Girardi
Kéran, Le Prince en Jaune
Kerstin Ungman
Kertigern
Kevin Blanchard
Kevin Chasles
Kévin Civy « Kevetoile »
Kévin Joffard
Kévin Mauger
Kévin Roubin
Kévin Souveton
Kevyn Lebouille
Khazou
Kherlen
Khildar Blacksilver
Khoral
Kilian Lamberdière
Kim & Lou Coquen
King Kayoux
Kirsa Pierre-Emmanuel
Klay Elise
Klein Philippe
Klein Philippe
Knil
Kobal
Kobayashi
Kohler J.
Korbo59
Krategas
Krill
Krystanos
Kurglom
Kyorou
L@Otseu
La Confiance
La Confrérie des Jeteurs de Dés
Ladevese Thierry
Lady O.dunmont
Laetitia Garrassus
Laetitia Grenet
Laetitia Honoré
Lafaille33
Lambert Sébastien
Lanlan Le Panda
Lao Fu
Largo & Manon
Lars Nodens
Laterrade Morgan
Latinier Mickael
Laura Blasutto
Laura Castano
Laura Papon
Laura Pérez « Randall Padilla »
Laurent Bartkowski
Laurent Bresteau
Laurent Burnier
Laurent Catinaud
Laurent Choiseau
Laurent Cochard
Laurent Danoy
Laurent Derichs
Laurent Foulon
Laurent Garrigues
Laurent Gély
Laurent Goudet
Laurent Houllier
Laurent Jalicous
Laurent Lavallée & Léandre Lavalée
Laurent Le Besnerais
Laurent Lefebvre
Laurent Maerten
Laurent Mata
Laurent Molinier
Laurent Naudin
Laurent Nicolas
Laurent Obresse
Laurent Paricard
Laurent Parisot
Laurent Schenkel
Laurent Tastet
Laurent Torres
Laurent Vidal
Laurent Vigouroux
Laurent Witz
Le Baal Masqué
Le Beau Pedro, Le Roi du Tango
Le Brech Cédric
Le Broc
Le Clan Martinez
Le Corre Mathieu
Le Dormeur du Vol
Le Luyer Sébastien
Le Maître des Grinch
Le Pigno
Le Rêveur des Étoiles
Le Tanou Joël
Le Vieux de la Montagne
Le Vieux Sandy
Léa Berthaux
Léandre Lavallée
Leblanc
Lecomte Ludovic
Leeoneil
Lemaitre « Toolus » Stéphane Lénore Carlier
Leo Arzur
Léo Goodtime
Léo Morlot
Léo Roesch, Aka le petit Cthulhu
Léo Sigrann
Léobet Arnaud
Léonard Benedetti (Mlpo)
Leroy Julien
Leroy Renaud
Leroy Vincent
Les Frères Jalowiecki
Les Héraults De Lambert
Les Lalas - Maëlle & Loan
Les Rôlistes Du 6-B
Les Sœurs M&M & Annabalziboule Desmedt
Lévrier Valentin
Levron Maillard Sébastien
Lewistiti
Lhotseshar & Lindanae
Libert Stéphan
Lili P.
Lilou Ventura
Liman Von Sanders
Link2you
Lionel Benezech
Lionel Damon
Lionel Davoust
Lionel Lorenzini
Lionel Mazet
Liseul « Amnésia » Michelena
Littlerogue
Ljubica Todorovic
Ljubomir Djordjevic
Loic Foucault
Loki-Sama & Sa Troupe
Lolof
Lonekase
Loïc Caquelard
Loïc Dublanc
Loïc Etienne
Loïc Regnier
Loïc Siret
Loïc Vandrisse
Loïc Vincent
Lorakh
Lordat Guillaume
Louis « Logwin » Le Goff
Louis Berry
Louis Kläy
Louis Laborie
Louis Pommier
Louis-Thierry Montillet
Louise-Jeanne Warzée
Luc « Sky » Gibert
Luc Phaneuf
Luc Schaller
Lucas Lepère
Lucasz Houllebrèque
Luciano Vieira Velho
Lucie Barbolla
Lucien Lecoq
Lucien Schnockombre
Lucius Brouette
Luddo Arberet
Ludibocquet
Ludovic « Korighan » Mouton
Ludovic Alexandre
Ludovic Cauchie
Ludovic Girotto
Ludovic Hirlimann
Ludovic Marecaux
Ludovic Poiret
Ludovic Santaroni
Luna Ventura
Lvdm
Lydar « Esclave-Magicien »
M. Larcher
M. Grenc
M.h. Aka Poulpy
Madnounours
Maenhaut Bruno
Magali Mathey

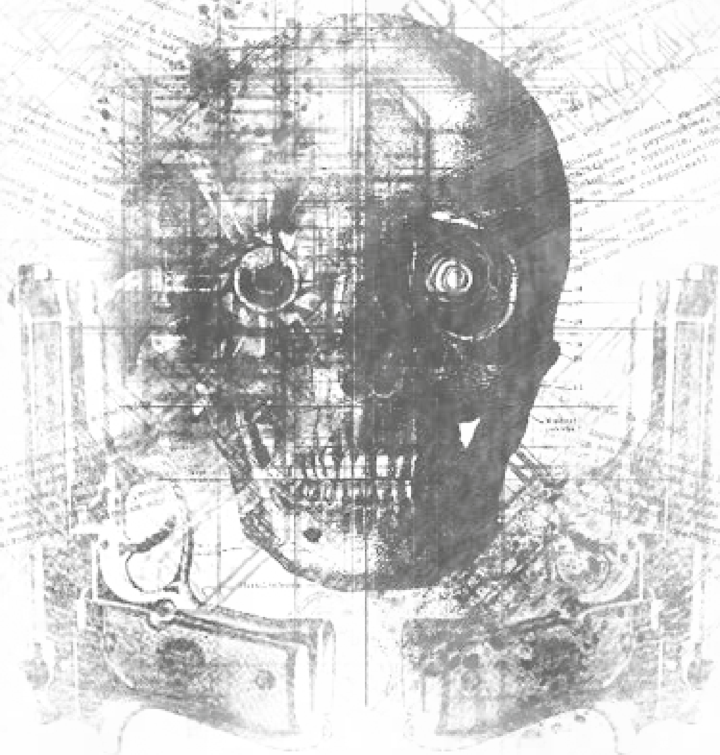
Magali Suzanne - Ernest
Maël Dehlinger
Mairet Marc
Maître Evir
Major Meriwether Rustkin
Malik Allaoua
Malingrey Christophe
Manakeo
Mandragorus
Manea Castet
Manoir Du Crime
Manoli Chalaris
Manon Terrier
Manu Marron
Manuel Delhez
Manuel Montoya
Manuel Ponce
Marakjah
Marc
Marc « Gizmo » Balemboy
Marc Boisvert
Marc Bossut
Marc Charpantier
Marc Jalmain & Charline Jalmain
Marc Laroche
Marc Marchiavel Dubouchet
Marc Pianezzi
Marc Sautriot
Marc Stalin
Marc Torres
Marc « Tutu » Turin
Marc Valckenaers
Marc-Antoine Luczak
Marceau Bonnet
Marcus Specker
Mardevaz
Marell Le Fou
Margot Charbey
Marie Marsone
Marie-Pierre Delaunay
Marielle Duchossoy
Marine Amanite
Mario Heimburger
Marion Eloi
Marion & Sylvain Michel
Marius Nightmare
Marius Salgado
Mark « Najael » Bourcy
Mark Bussey
Markov
Marmignon Antoine
Marsupi
Martellucci Fabrice
Martin Carayol
Martin Pierre
Martin Rougier
Marzin Jean-Charles
Massez Laurent
Masson David Alias Bdsdavid
Mathieu Beuchat
Mathieu Bourgoin Du Regipoux
Mathieu De Wit
Mathieu Dewavrin
Mathieu Drouet
Mathieu Et Diane
Mathieu Gans
Mathieu Gautier
Mathieu Hatt
Mathieu Lorange
Mathieu Maraœni
Mathieu Olynyk
Mathieu Pelletier
Mathieu Poulpe Filipic
Mathiouu
Matt Berthet
Matt Mind
Matthew Puccio
Matthias Corbeck
Matthias Haddad
Matthieu « The Halfling » Boulmier
Matthieu « Apothycaire » Grimbert
Matthieu Bordier
Matthieu Carbon
Matthieu Hahusseau
Matthieu Rio
Matthieu Schneider
Matthieu Schoenholzer
Matthieu « Mkbrann » Niepceron
Matton Alexandre
Mauvais Cyrille
Max Esbelin
Maxence Bouhenic
Maxence Delsaut
Maxence Lagalle
Maxence Rouabhi - Babinours
Maxime « Lygos » Rouede
Maxime « Maccarface » Delcausse
Maxime Chicault
Maxime Drouot
Maxime Jammet
Maxime Lizere
Maxime « Maku » Pellecuer
Maxime Robinet
Maxime Smetryns--Eve
Mazarin
Meiyaw Léana Kellia
Meje.yayant
Mélanie Balland
Mélastar
Melih Nail Eliz
Ménard Cédric
Menchon Stephane
Menet Claude
Merey Anthony
Meryndis
Mespheber
Michael « Mitchdap » Drelon
Michael Bonnier
Michael Lessard
Michaîl Belkasmi
Michaîl D'arras
Michaîl The Cultist Calatraba
Michaîl Ughetto
Michel Casabianca
Michel Labbe
Michele M. Mestre
Mick Philippon
Mickaël Letertre
Mickaîl Andharius Grignon
Mickaël Béasse - *A tous mes futurs Joueurs En particulier à Sylvain Malin qui m'a fait découvrir l'univers du jeu de rôle papier il y a plus de vingt ans maintenant. En mémoire de Terry Pratchett, Leonard Nimoy et Christopher Lee qui continueront de nous faire rêver pendant très longtemps encore...*
Mickaël Bloss
Mickaël Delattre
Mickaël Malot
Microméga (Jm Daoudi)
Miguel Iglesias
Mika Bucki
Mikaël Del Pozo
Mikaël Hautin
Milan Laex Alexandre
Minoloch
Miquel Kegeleirs
Monsieur Pink
Moreau Nicolas
Morgan Lombard
Morgan Louarn / La Légion Celte
Morgan Maison
Morgand Aline
Mougeot Maxime
Moulinas Eric, Carpentras
Moutte
Moxou
Mr Archibald
Multimaster
Multiplaie
Muriel Evrard-Lafon
Muro Sébastien
Musmus 1er Philopator
Mylène & Guillaume Dessery
Mylène Noizet
Mymy & Prech
Nabeshin38
Nabuchodonosor Le Grand Ancien
Nadia Quaranta
Nael Colom-Arnoux
Natasha Ventura
Nathalie Dolin
Nathalie « Elfyr » Zema
Nathanaël Le Jan
Nazet Eddy
Nazzari Arnaud
Neil Janray
Neinwolf
Nemo
Neokiller113
Nerwan
Neveu Grégor
Nico du dème de Naxos
Nico Wam Paul
Nicodème Sébastien
Nicolas « Eclipse » Flagey
Nicolas « Yoda Mister » Tauzin
Nicolas « Nichal » Suc
Nicolas 42 Botti
Nicolas Andry
Nicolas Art-d-os
Nicolas Auclair (Qc)
Nicolas Baltique Swiatek
Nicolas Barbey
Nicolas Beguin
Nicolas Benloulou
Nicolas Bertin
Nicolas Bichelberger
Nicolas Bonne
Nicolas Borri
Nicolas Bourrel
Nicolas Brunet, Seigneur des Succubes
Nicolas Bukens
Nicolas Burgnard
Nicolas Decroty
Nicolas Delzenne
Nicolas Deysson
Nicolas Disperati
Nicolas Dobin
Nicolas Evain

Nicolas Faure
Nicolas Favé « Nyarly »
Nicolas Flament
Nicolas Giovanetti
Nicolas Heitz
Nicolas J. Alias Erestor
Nicolas Kotasek
Nicolas Lanniel
Nicolas Lefebvre
Nicolas Maillet
Nicolas Maleville
Nicolas Nicolas Denis
Nicolas Noël
Nicolas Pauwels
Nicolas Pirez
Nicolas Plaudet
Nicolas Raffin
Nicolas Regal
Nicolas Roche
Nicolas Rombaux
Nicolas Schont
Nicolas Schott
Nicolas Thomasse *(Association Tesserakt - Orne 61300)*
Nicolas Vaesken
Nicolas Valade
Nicolas Vandemaele-Couchy
Nicolas Villatte
Nicolas Vincent, Inspirateur de la 7ème Édition
Nicolas Zinger
Nielas Arnor
Noah Cederstrom
Nocerino Vincent
Noël Gillain
Nonalcanal
Noria « Mylove » Zanobia
Nosgoroth
Nurglezg
Océane Bastide De Grave
Oliver Kaiser
Olivier Becker
Olivier Blanc
Olivier Bruyat
Olivier Buchalet
Olivier Decker
Olivier Delattre
Olivier Dignard
Olivier « Dobbs » Dobremel
Olivier Dujeu
Olivier & Dominique Prevot
Olivier Garde
Olivier Gouriou
Olivier Guéret
Olivier Hanicotte
Olivier Hezeques
Olivier Jourdan
Olivier Jousse
Olivier Kerangueven
Olivier Larue
Olivier Lefebvre
Olivier Lejeune
Olivier Lenthéric
Olivier Marchal
Olivier Matray
Olivier Nowak
Olivier Perreaux
Olivier Prieto
Olivier Ribon
Olivier Rio
Olivier Robbe
Olivier Roisin
Olivier Rondier
Olivier Saffre
Olivier Simpere
Olivier Timsit
Olivier Tinseau
Olivier Torres
Olivier Vernin
Omar Shakti
Opsommer Guillaume
Orane Roché
Orion
Orko Siffredi
Orlov
Orp & Dragon Mouche
Osarax N'tamil
P.a. Chevallier
Pablo Claudio Ganter
Palpacwel
Pappaert Philippe
Pardo Pierre
Parent Philippe
Pariset Nicolas
Pascal Berger
Pascal Caillaud
Pascal Cauden
Pascal Chamard-Boudet
Pascal Delamillieure
Pascal Pflugfelder
Pascal Septier
Pascalou « Kobal » Belléguic
Patrice Fere
Patrice Mermoud
Patrice Wittmann
Patrick « Dr. Chamba » Trempond
Patrick « Père Fitzpatrick » Trempond
Patrick Abitbol
Patrick Cettour
Patrick Dubois
Patrick Hainaut
Patrick Meyere
Patrick Petit
Patrick Simoens
Paul Andrey
Paul Pesquet
Paul Rafin
Paul Romon
Paul Rouxel
Paul Valette
Paul-Edouard Lacolomberie
Paul-Etienne Garde
Penchour
Pépin Rémi
Perceval Quintin
Pernic « Black Pharaoh » Nori
Petifred
Petoton Tristan
Peyron David « El Bastardo »
Peyroutou Robin
Phat-Long Le Huynh
Philippe Blandin
Philippe Briffault
Philippe Cannizzaro
Philippe Carpentier
Philippe Chaix
Philippe Fenot
Philippe Hamon
Philippe Konen
Philippe Lhermitte
Philippe Marichal
Philippe Vergé-Brian
Phobeoth
Phu-Quy Manuel
Picrik No Mah
Pierrala
Pierre « Victor » Brun
Pierre Angot
Pierre Bassot
Pierre Charriot
Pierre Coppet
Pierre De Sousa
Pierre De St-Yves
Pierre Dos Santos
Pierre Faucon-Lambert
Pierre Gavard-Colenny
Pierre Girard
Pierre Hembise
Pierre Marroy
Pierre Maury
Pierre Mocquard
Pierre Nanson
Pierre P.
Pierre Quételart
Pierre Rosenthal
Pierre « Lemmings » Strodiot
Pierre Thermidor
Pierre Vanhulst
Pierre Vergneau
Pierre Vigreux
Pierre Werts
Pierre Zaslavsky
Pierre Zunsheim
Pierre-Alexandre Chaize
Pierre-Alexandre Kofron Alias Pak
Pierre-François Garde
Pierrick Chevallay
Pierrick Nävis
Pillitteri Jérémy
Piouf
Pit
Pitininja
Pj. Corvisier
Plonka Erik
Ponzanelli Gregory
Poupou
Pour Mzelle Isaure Cdb
Pradon
Preto Blor
Prêtre
Preusser Gauthier
Professeur B. Costing
Prud'homme Sébastien
Ptit Steph Pour Le Gnome Farceur
Quenie
Quentin Chambon (Mi-Liu)
Quentin Le Menez
Quentin Nicaise
Quentin Rémy
Quentyn Marlon
R. Discontigny
Rabitsh
Rachel Chassaing
Raph Zloth
Raphaël « Ratafia » Tourde
Raphaël Bi…
Raphaël Chipot
Raphaël « Coco » Cottier
Raphaël Hoch
Red Eagle
Regis Vez
Reinaldo Gomez Larenas

Rémi « Wombat » Gisclon-Knapp
Rémi Barbarin
Remi Guedon
Rémi Henriet
Rémy De La Morinerie
Rémy Ty
Renaud Barbereux
Renaud Hanquez
Renaud Moisson-Leclerc
Renaud Patris
Renaud Rougeron
René Pinson
René-Philippe Gimenez
Reno
Révérend Harvey Lazarillo
Rey Simon
Reyzo
Rgebelle Octave
Ric Berthebaud
Ric Brambilla
Ric Jean
Richard Delaplace
Richard Dominique
Richard Ferrari
Richard Poitras
Richard Tribouilloy
Richard Wozny
Richard-San
Rico The Hobbit
Riedo Nicolas Aka Caym Le Fou
Rigaux Sven
Ringot Emmanuel
Riton La Planque
Rivat Xavier
Robert Guillaume
Roberto Bravo Sanchez
Roccovista
Rodolphe Chopinet
Rodolphe Vuattier
Roger
Rokiki
Roland Roche
Romain Ayoul
Romain Betourne
Romain Blondeau
Romain Callier
Romain Deledicq
Romain Delmotte
Romain Eschell
Romain Fallet
Romain Gaudet
Romain Giraud
Romain Jaquet
Romain Jaquet
Romain Kaio Cloix
Romain Moreau
Romain Pellé
Romain Pesssiot
Romain Plancher
Romain Pocachard
Romain Ravella
Romain Venne
Romain-Guirec Piotte
Roman Gambier
Romano Garnier
Romaric Bolzan
Romeu Joscelyn
Romuald Finet
Ronan Autret
Ronan & Aurélie
Ronan Laumont
Rossier Luc
Roulland Dominique
Roussel-Stoup Maureen
Roxane Collet
Rpg France
Rudy « Feryl » Gordon
S. Demontoux
S. Delemarle
Saelian Syllasluth
Saerince
Saint-Epondyle
Saint-Huître
Sakanéné
Sales Mickaël dit Le Vagabond
Salomez.e
Sam Maes
Samir Rouabhi Deleuze - Gardien
Samuel « Professeur !! » Tissier
Samuel « Saz » Zonato
Samuel & Co
Samuel Chenal
Samuel Favre-Schepfer
Samuel Honnay
Samuel Moullé
Samuel Roux
Samuel Szymanski
Samy Yagoubi
Sanchez Nicolas, Pmk
Sanctimuss
Sandrine Bakaher
Sandrine Bourgeoisat
Sandrine Vaudroz
Sandy de Montigny
Sandy & Vincent
Saneth
Sanne Stijve
Sarah, Solenn & Silya
Sarah Stirnemann
Sayah El Yatim
Schaller Damien
Schauer Christophe
Scheemacker Grégory
Schmieszek Stéphane
Schwendimann Sébastien
Scorfus
Seb Cuisinier
Seb M. Aka Nano
Sébastien « Aranduir » Pons
Sébastien « Fox » Gras
Sébastien « Marv » David, humble serviteur du Grand Poulpe
Sébastien « Abricot » Pihen
Sébastien André
Sébastien Bardet
Sébastien Brun
Sébastien Capelle
Sébastien Célerin
Sébastien Couetoux
Sébastien Deniau
Sébastien Denis
Sébastien Doré
Sébastien Ducouret
Sébastien Emasabal
Sébastien Fajal
Sébastien Flochlay
Sébastien Fraiture
Sébastien François
Sébastien Geny
Sébastien Henshin Hervieux
Sébastien Horemans
Sébastien Le Couriaut
Sebastien Le Sant
Sébastien Louvet
Sebastien Martin (Lotusargent)
Sébastien Ménétrier
Sebastien Neyrinck
Sébastien Perez
Sébastien Puma
Sébastien Toustou
Sébastien Trompas
Sébastien « Zbobiwan » Broussaud
Sebcergy
Ségolène Boulin
Seguineau Nicolas
Seigneur Ephraïm
Sellapillay Kevissen
Sembri Guillaume
Sene Terik
Serge Alaterre
Serge Billarant
Serge Wagner
Seux Romain
Séverin Larfaillou
Séverin Schaefer
Séverine, Olivier, Thomas & Zoé Zhabrol
Sh, H Arabah
Shim Bakka Rha
Shindranel
Shugi Vincent
Silverstaff / Le Fou-Barde / Laurent Travert-Berthet
Siméon
Simon Maïsterrena
Simon Laden
Simon Marchetti
Simon-Pierre Badoc
Sir Freimann Yan
Sire De Kerak
Sirine Barritaud
Sirviddin Lancien
Siskakis Kosta
Sitthya Souvanlasy
Slawick Charlier
Sohet Florian
Sombrorage
Sophie Cormier Venne
Sophie « Shirley » Debono
Spessotto Fabien
Squirrelscrat
Starnabs
Stellamaris
Stéphan Foulc
Stéphan Perreau
Stephane Rochard
Stéphane « Cosak » Bernard
Stephane Arguimbau
Stéphane Bertin
Stéphane Bizollon
Stephane D'ornano
Stéphane De Decker
Stéphane Derosiaux
Stéphane Devouard
Stéphane & Jade Deidda
Stéphane Fontaine
Stéphane Frache
Stéphane « Eltaxator » Girard
Stéphane Godard
Stéphane Guichard
Stéphane « Aezhal » Sokol

Stéphane Jacoupy
Stéphane Jaspar
Stéphane Lebonnois
Stéphane Lorek
Stephane Loubeyres
Stéphane Menchon
Stéphane Norgeot
Stéphane Ocher
Stéphane Pouderoux
Stéphane Rossolin
Stéphane Scavée, Maximilien Thompson
Stéphane Tirel-Gomard
Stéphane Tisserant
Stéphane Vandevuer
Stéphano Zanini
Stephen & Martin Bigot
Stephen Yandle
Stevan Mladenovic
Steve Ribere
Stroher Dorian
Sullit Le Noir
Syccor
Sylvain Aymard
Sylvain Charroy
Sylvain Collas (U8lvavhel)
Sylvain Collas-Dorlean
Sylvain Couture
Sylvain Etienne (Et_syl20)
Sylvain Fayat
Sylvain Gay
Sylvain Labetoule
Sylvain Peylin
Sylvain Richard
Sylvain Tanguy A.k.a Oggy
Sylvain.b@Studioetrange
Sylvère Doucet
Sylvie Georgin
Tagan Adrien
Taorin
Tatiana Dronjak
Tavin François
Tchetch
Tchon
Templeton
Térence M.
Tessier Wang Gaëtan
Tétaz Olivier
Thalës De Haulleville
The Dark Father
The Droppers
The Frax Family
The Little Renne
Thelvaîn
Théo Adamec
Théo Petit (Exebecce)
Théo Sieg--Letessier
Theuerkauff Jérôme
Thibaud Jacqueline
Thibault Jeanjean (Fandral)
Thibaut « Peabee » Mermet
Thibaut & Loïc De Balmain
Thibaut Bleger
Thibaut Gaillard
Thibaut Martin
Thibor Dragosani
Thierry Cauchard
Thierry Colinia
Thierry Delbouille
Thierry Dendele
Thierry Legros
Thierry Quarantedeux
Thierry Rouillard
Thierry Roussel
Thierry T. Bully
Thierry Wagner
Thiery Cordier
Thomas Abot
Thomas Berthier
Thomas Blondiaux
Thomas Bouissou
Thomas Bourgue
Thomas Da Silva Perret
Thomas Desmidt
Thomas Fouilland
Thomas Giot-Mikkelsen
Thomas Jeronimo
Thomas Lajeunesse
Thomas Laureaux
Thomas Lecomte
Thomas Michelin
Thomas Ollier
Thomas Pereira
Thomas Pizard
Thomas Reverdy
Thomas Robert
Thomas Thomas
Thomasset Nathalie
Thomasset Rémy
Thombuilder
Thrrp
Thrys Arkel
Timothée « Whitebearus » Bernard
Timothée « Silenttimo » Bossin
Timothy Story
Tinou Le Troll
Tk-475
Tof Carpenter
Togashi No Oni
Tomczyk Audrey
Toussaint Pigeon
Toutain Jean-Luc
Tovaris Nalor
Tovaris Nalor
Treboux Emmanuel
Trevor Deynes
Tristan Faujour
Tristan Lhomme
Tristan Miot
Tristan Storme
Tristan Verot
Tristan Vitau
Tt.cyril
Tumson Nathan
U~Man
Ulrich Wagner
Ulrick Wery
Ulysse Aumasson Ventura
Umberti Yan
Val
Valentin Arnaud, le monstre de jouissance
Valentin Drouet
Valentin Rebondy
Valere Llobet
Valérie-Emma / …Tienne Leroux / Loks
Valéry « Darsh999 » Folens, Cultiste des ombres (Cdo)
Van Beneden Ronald
Van Overbeek
Van Wassenhoven Joanne
Vancraywinkel Jérémie
Vanden Borre Joseph
Vanderwaele Raziel Damien
Vatan Corentin
Vevert
Vfix
Victor Bret
Vincellroy
Vincent « Victorien Loyola » Mora
Vincent & Alessa Gaffet
Vincent Benard
Vincent Bentz-Bodet
Vincent Blanchard
Vincent Briday
Vincent Cahais
Vincent Coquen
Vincent Creteau
Vincent Da Rocha
Vincent David
Vincent Delort
Vincent Doux-Moulineuf
Vincent Favreau
Vincent Frey
Vincent Galeote
Vincent Giansily
Vincent Henrotte
Vincent Ingels
Vincent Laborie
Vincent Lajoanie
Vincent Libouban
Vincent Matthew Charlie
Vincent Melocco
Vincent Métais
Vincent Morin
Vincent Nahaboo
Vincent P.
Vincent Rigollet
Vincent Roulet
Vincent Royer
Vincent Thomas
Vincent Vincent L-Garant
Vincenzo Del Sibari
Virginie Koval
Vishnou Lapaix
Vivien Joisseaux
Vivien Mazurier
Vociane
Voir Email Piotr
Voyageur Du Dehors
Wabylon
Waflard Florent
Waugh
Wax Renaud
Wayne Guillaume
William « Casaîr » Odet
William Fédéli
William Lebuhotel
William Pembelton
Wilt Eric
Wissi
Wiwef
Wolfen Gil
Wyatt Hilderbrandt
Xavi Tillinghast Cruz
Xavier « Bayushixav » Gallet
Xavier Brinon
Xavier Chung Minh
Xavier De Carvalho
Xavier Dolci
Xavier Gervais
Xavier Koegler

Xavier Marchal
Xavier Michel
Xavier Roman
Xavier Sauteur
Xavier Seynave
Xlvinz
Yan Gutierrez
Yana Mahr
Yanick Porchet
Yann Gouzil
Yann Le Bras
Yann Le Pogamp
Yann Lerculeur
Yann Lugrin
Yann Martinez
Yann Miecielica
Yann Morlot
Yann Pernolet
Yann Poley
Yann Salvador « Jesaril »
Yann Thollon
Yann Zukow
Yannic Buty
Yannick « Yazh » Antoine
Yannick « Orlanth » Polchetti
Yannick Duthieuw
Yannick Lailler
Yannick Le Guédart
Yannick Recht
Yannis Accabat
Yannis Kadari
Yi-Fung
Yoann « Niflheimr » Dufraisse
Yoann Fourage
Yoann Trenel
Yohann Chaplain
Yopsee
Yrkanis
Ysneyd
Yukio Tanaka
Yvan Courbon
Yvan Gaillard
Yves Dohogne
Yves Guillaume
Yves Savonet
Yvon Borri
Zagethia
Zait Kamel
Zanello Hervé
Zbinben Frédéric
Ze Great Pat
Zechrub
Zirpolo Davinia
Zirpolo Francesca-Lina
Zirpolo Stephane
Zoltan & Anaïs
Zorsha Leroux
Zoublé
Zulzeen
Zx81




The Glory of
Clementina Wing
W. J. LOCKE

Index

0-9

13E Sud 115

A

Acrobate 58
Acteur (de cinéma) 63
Acteur (de théâtre) 63
Aéronefs privés 155
Âge 40
Agent fédéral 58
Agriculteur 58
Aide-soignant 58
Aliéniste 58
Alpiniste 59
Années folles 141
Anthropologie 86
Antiquaire 59
Apparence 39
Archéologie 87
Archéologue 59
Architecte 59
Arcs 91
Armement 230, 232
Armes 133, 233
Armes à feu 148, 157
Armes blanches 234
Armes de poing 91, 157, 235
Armes de trait 234
Armes illégales 231
Armes lourdes 91, 238
Arnaqueur 64
Artillerie 87
Artisan 59
Artiste plasticien 60
Artiste scénique 60
Artistes 161
Arts et métiers 87
Aspect 46
Astronomie 104
Athlète 60
Athlètes 180
Autocars 154
Automobiles 152
Autopsie 150
Aventuriers 160
Aviateur 77
Avions taxis 155
Avocat 60

B

Bagage criminel 50
Bagage du Mythe 51
Bagage médical 50
Bagage militaire 50
Bagage policier 50
Balistique 150
Baratin 88
Barman 61
Baroudeur 61
Bateaux 154
Beaux arts 88
Bibliothécaire 61
Bibliothèque 88

Bibliothèques........................ 130, 191
Biographies................................... 160
Biologie... 104
Botanique..................................... 104
Boxeur...61
Braqueur de banque......................64
Bûcheron...76
Bus... 146
But... 132

C

Cadre...67
Cadre du jeu 13
Cambrioleur....................................65
Caméra... 152
Camions 154
Capital..49
Caractéristiques 38
Carrure 42
Cascadeur.......................................62
Chance..40
Charme...89
Chasseur de prime 62
Chasseur professionnel 62
Chauffeur 63
Chef mafieux..................................68
Chercheur 62
Chimie 105
Chronologie des années folles
américaines.................................. 145
Cimetières 130
Cirque Wrath 113
Combat... 208
Combat à distance..........................91
Combat rapproché 91
Comédie..88
Comédien 62
Commerçant...................................63
Communications 230, 231
Communications codées........... 135
Compagnons de Wipers 112
Compétence...................................85
Compétence (points de) 44
Compétences.............................. 207
Compétences (liste des)...............86
Compétences sociales 89
Compétition 9
Comptabilité...................................91
Comptable......................................63
Concepteurs................................. 161
Conducteur.....................................63
Conduire 147
Conduite 91
Conservateur..................................63
Constitution 38
Contacts 131, 207
Contrebandier 65
Contrefaçon...................................88
Conversion 239
Coopération 9
Corps à corps 91
Correspondant...............................63
Cow-boy 64
Crédit 44, 92
Criminel..64
Criminel indépendant....................65
Criminels 183
Crochetage.....................................92
Croque-mort 66
Croyances.......................................46
Croyant 99
Cryptographie.............................. 105

D

Dame 68
Déguisements.............................. 135
Demis et cinquièmes......................51
Déprogrammeur 66
Dés 13, 205
Description.....................................46
Détective (d'agence) 66
Détective (privé).............................66
Dextérité 38
Dilettante..67
Directeur 67
Discrétion 93
Distances...................................... 226
Division de recherche de SKT. 116
Domestique....................................67
Dressage...93
Dresseur 67
Droit 93
Dynamite...................................... 133

E

Éclairage 136
Écouter 94
Écrivain 67
Éditeur 67
Éducation 40
Églises 130
Électricité 94, 144
Électronique 94
Employé 67
Empreintes digitales 150
Enfants de Ratched 120
Enquête 131
Enquête (procédures d') 129
Enregistrement audio 152
Épées 91
Équipe (composition de l') 135
Équipement 48, 136, 228, 232
Équitation 94
Érudits 186
Espèces 49
Espion 67
Esquive 95
Estimation 95
Étudiant 68
Exemple de partie 11
Explorateur 68
Explosifs 95, 238

F

Fanatique 68
Faussaire 65
Fléaux 91
Fondation Westley Isynwill 129
Force 38
Fouets 91
Frangine 65
Fusées éclairantes 150
Fusils 91, 158, 236
Fusils de chasse 158, 236
Fusils d'assaut 237

G

Gangster 68
Garde (monter la) 133
Gardien de zoo 68
Garrots 91
Gentilhomme 68
Géologie 105
Gourou 69
Grimper 95
Groupe (concept de) 111

H

Haches 91
Hébergement 227
Histoire 95
Hobo 69
Homme politique 69
Hommes d'affaires 181
Hommes de loi 184
Hydravions 156
Hypnose 95

I

Idéologie 46
Impact 42
Imposture 96
Incroyable, mais vrai 114
Infirmier 69
Informaticien 70
Informatique 96
Ingénierie 105
Ingénieur 70
Inspecteur 77
Intelligence 39
Internet 130
Intimidation 96

J

Joueur professionnel 70
Journaliste 70
Journalistes 183
Journaux 130, 193
Juge 71
Jumelles 151

L

Laborantin 71
Lampes au carbure 151

Lance-flammes 91
Lancer 96
Lances 91
Langue maternelle 97
Langues 97
Lanternes 136, 151
Lecture sur les lèvres 97
Libraire 71
Logements 232
Loisirs 230, 232
Lunette achromatique 151
Lutteur 61

M

Mafieux 68
Manager 67
Manies 209
Marchand d'antiquités 71
Marin 71
Mathématiques 105
Mécanicien 73
Mécanique 97
Médecin 73
Médecin légiste 74
Médecine 98
Médecine légale 150
Médecins 185
Météorologie 105
Militaires 185
Mineur 76
Mise en scène 199
Missionnaire 74
Mitraillettes 91, 159, 237
Mitrailleuses 91, 160, 238
Motivation 132
Mouvement 42
Moyens de communication 152
Musées 191
Musicien 74
Mythe de Cthulhu 98

N

Nager 99
Naturalisme 99
Niveaux de vie 44
Nombres 39
Noms 48
Novem Angelus 118

O

Objectifs (définir des) 205
Occultisme 100
Occultiste 75
Occultistes 187
Occupation 42
Occupations (liste des) 57
Officier 75
Ordinateur 231
Organisations (exemples d') 112
Orientation 100
Outils 136
Ouvrier 75

P

Parapsychologue 76
Parapsychologues 187
Permis 147
Persuasion 100
Petite frappe 65
Pharmacien 76
Pharmacologie 105
Phobies 209
Photographe 76
Photographie 88, 131, 151
Physique 105
Pickpocket 100
Pilotage 100
Pilote 76
Pirate informatique 70
Pister 100
Plan (échafauder un) 132
Plongée 102
Plongeur 77
Policier 77
Policiers 184
Politiciens 186
Pompier 78
Pots-de-vin 131
Pouvoir 40
Premiers soins 102
Presse (agences de) 195
Prix (liste de) 226, 231
Professeur 78

Profil....44
Prohibition.... 141
Prospecteur....78
Prostituée....78
Psychanalyse.... 102
Psychanalyste....79
Psychiatre....79
Psychologie.... 103
Psychologue....79

R

Receleur....65
Registres civils.... 130
Règles optionnelles.... 107
Religieux....79, 182
Repas.... 227
Reporter....71
Résurrectionnistes.... 121
Routier....63

S

Santé mentale.... 204
Sauter.... 103
Sauvage....79
Savoir.... 103
Sceptique....99
Sciences.... 104
Scientifique....80
Scientifiques.... 189
Secrétaire....80
Serveuse....80
Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué.... 123
Soldat....80
Sorts.... 133
Spécialité....85
Stagiaire....68
Styliste....81
Surveillance.... 132
Surveillant d'asile....81
Survie.... 106
Syndicaliste....81
Syndicalistes.... 184

T

Taille....38
Taxi.... 146
Technologie.... 143
Téléphones portables.... 135
Témoins.... 131
Test (redoubler un)....85
Tests combinés....86
Torches électriques.... 151
Tourisme.... 147
Trafiquant....65
Trajets aériens commerciaux... 155
Tramway.... 146
Transport ferroviaire.... 147
Transports.... 146, 225, 229, 232
Tronçonneuses....91
Trouver objet caché.... 106
Tueur à gages....66
Typage sanguin.... 150

V

Vagabond....81
Valeurs dérivées....42
Véhicules.... 152
Vendeur....81
Vêtements.... 136, 226, 231
Voyou....65

Y

Yachts.... 155

Z

Zoologie.... 105

(pub)



(pub)